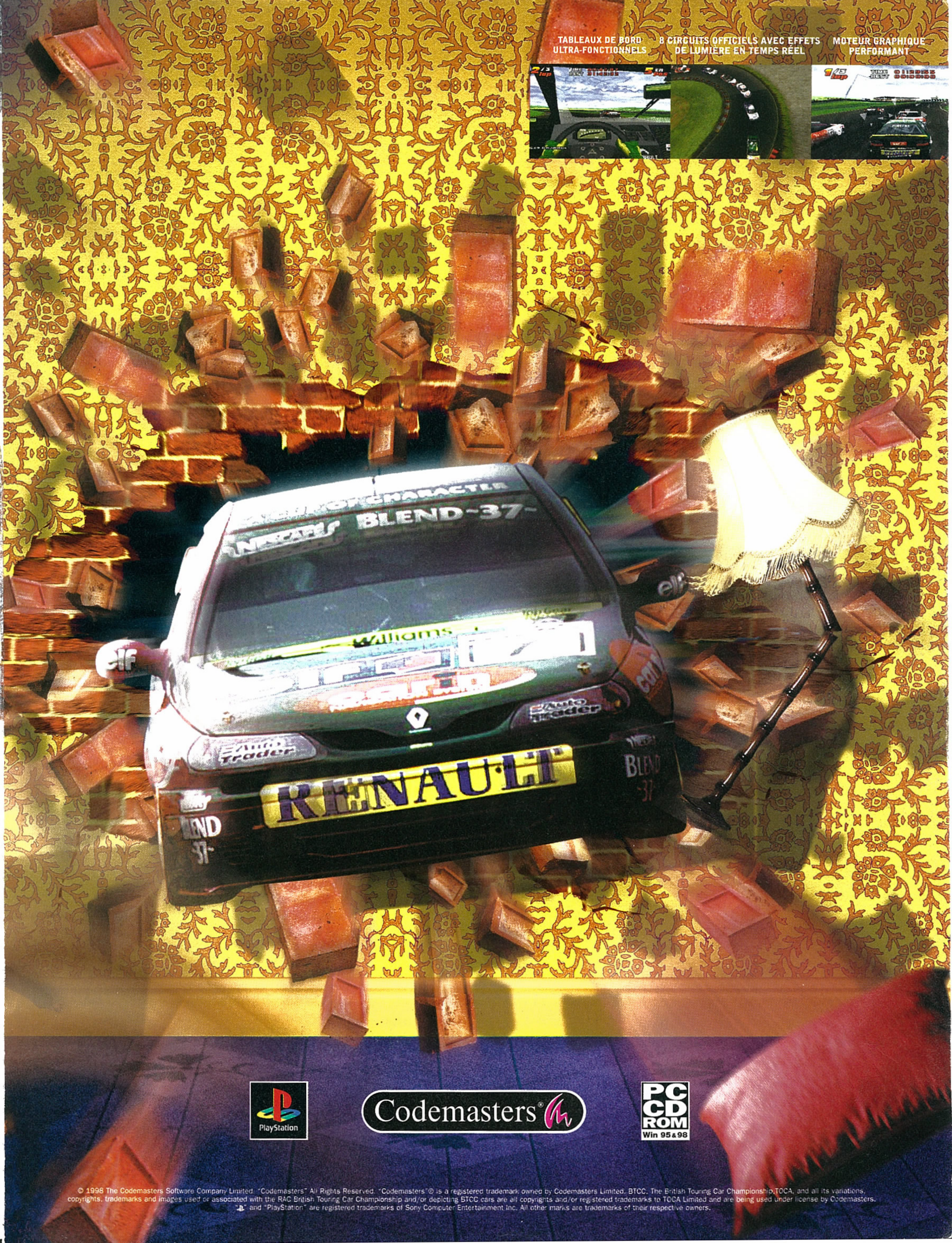


Le test de la Voodoo 3
joystick
NUMÉRO 103 • 38 F
www.joystick.fr
joystick
NUMÉRO 103 AVRIL 1999
PREVIEW RALLY 99
La relève de CHAMPIONSHIP
GIBOULÉE DE TESTS
X-Wing Alliance, Civilization CTP, WW2...
PEUGEOT
ULTRON
R143 ERW
REPORTAGES & BÊTA-TESTS DE PRINTEMPS
Microsoft, Cavedog, Flanker, Fly!, Heroes of MM3
T 2788 - 103 - 38,00 F
NUMÉRO 103 • AVRIL 1999 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH
ALLIANCE • CIVILIZATION CTP • WW2 • WARZONE
joystick
103
AVRIL 1999 • 38 F
PAS DE POISSON !


TABLEAUX DE BORD
ULTRA-FONCTIONNELS
8 CIRCUITS OFFICIELS AVEC EFFETS
DE LUMIÈRE EN TEMPS RÉEL
MOTEUR GRAPHIQUE
PERFORMANT
BLEND-37-
RENAULT
PlayStation
Codemasters
PC
CD
ROM
Win 95 & 98
© 1998 The Codemasters Software Company Limited. "Codemasters" All Rights Reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters Limited. BTCC. The British Touring Car Championship,TOCA, and all its variations, copyrights, trademarks and images used or associated with the RAC British Touring Car Championship and/or depicting BTCC cars are all copyrights and/or registered trademarks to TOCA Limited and are being used under license by Codemasters.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are trademarks of their respective owners.

# Sommaire



## LES TESTS DU MOIS



## LES PREVIEWS DU MOIS




JOYSTICK
est édité par la société HACHETTE DISNEY PRESSE SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant, RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : Nouvelle adresse : 124, rue Danton, TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99.
Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Bruno Lesouef
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteurs en chef-adjoints : Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé

Maquette
1ers rédacteurs graphiques : Christophe Gourdin, Stéphane Noël
Maquettistes : Sonia Caron, Catherine Branchut, Joseba Urruela, Hervé Drouadène
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou
Correctrices : Viviane Fitas, Sonia Jensen
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq

Rédaction
Courrier des lecteurs : monsieur pomme de terre
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : Iansolo, monsieur pomme de terre, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Lord Casque Noir, Pete Boule, Ivan Le Fou et Moulinex
TESTS : Raspa (Philippe Louet), Bob Arctor (Fabien Deleval), Fishbone (Stéphane Hébert), Iansolo (Olivier Aubin), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), monsieur pomme de terre (Laurent Sarfati), Kika (Céline Guise), Pierre le Pivain (Pete Boule)
Chef de rubrique Matos : Stéphane Quentin (Kant)
Reportages : Mathilde Remy (Wanda)
A participé à ce numéro : Gabriel Lopez
Secrétariat : Laurence Geuffroy

Publicité/Promotion
Directrice de publicité : Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25
Chargé de clientèle : Antoine Tomas 01 41 34 86 93 antom@club-internet.fr
Assistante de publicité : Cécile-Marie Reye
Directrice de promotion : Emmanuelle Delachaux
Responsable de promotion : Eric Trastour
Abonnements : TSA 90222, 92887 Nanterre Cedex 9. Tél. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) : France (259 F), étranger (339 F). Tarifs avion sur demande.
Anciens numéros : 01 41 34 87 75
Vente : Promévente 01 41 34 95 87

Télématique
3615 Joystick
Centre serveur Nudge Interactive
Concepteur : Mic Dax
Rédacteur/Animateur : El Fredo
Photogravure : CHAMPA – COMPO IMPRIM
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE & ROTO SUD.
Distribution : Transports Presse



Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustrateur : Didier Couly

Couverture : Rally 99



Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine, ainsi qu'un supplément de 32 pages et un CD-Rom gratuits jetés en couverture, qui ne peuvent être vendus séparément.
Réalisation du CD-Rom : Bob Obernic, Lord Casque Noir, Gana

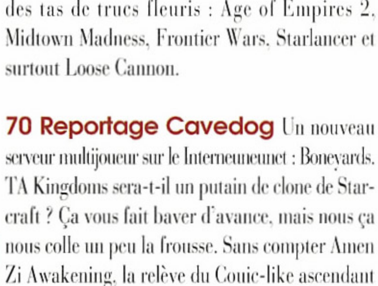






**20 Niouzes** Lands of Lore 3, Vampire, Starfleet, Quake III, Baldur's 2 : de la niouze jeux qui fait dans la nouveauté, il fallait le faire.

**60 Reportage Microsoft** Wanda fait partie d'une nouvelle secte : la Crosoftologie. À son retour du dernier ashram organisé par Billou à Seattle, elle nous a sorti de son sac en macramé des tas de trucs fleuris : Age of Empires 2, Midtown Madness, Frontier Wars, Starlancer et surtout Loose Cannon.



**70 Reportage Cavedog** Un nouveau serveur multijoueur sur le Interneuneunet : Boneyards. TA Kingdoms sera-t-il un putain de clone de Starcraft ? Ça vous fait baver d'avance, mais nous ça nous colle un peu la frousse. Sans compter Amen Zi Awakening, la relève du Couic-like ascendant aventure.




**88 Les tests** Les affaires reprennent. X-Wing Alliance, le simulateur de combat spatial ultime, arrive enfin tout auréolé de la sortie du deuxième trailer Episode 1. Entre autres joyeusetés ludiques, on trouvera aussi vroum ! le World War II Fighters de Jane's et chpling ! le nouveau Civilization : Call To Power d'Activ'.




**120 Hardware** Son tricorder entre les dents, le docteur Kant-la-menace revient sur nos petits écrans pour encore plus d'aventures hardouères. Après avoir repoussé l'invasion des Pétrois dans Cosmos 1999, il évite ce mois-ci une guerre intergalactique grâce à une simple Voodoo 3, une TnT2 et une G400. Beam me up, Scotty !



## ET AUSSI...

L'événement multiglisse

# Lion CHALLENGE

## Venez vibrer au cœur de la ville.

COMPETITIONS

SHOW PRO TEAMS

INITIATIONS

ANIMATIONS ET PARADE

avec SALOMON

**GRATUIT ET OUVERT À TOUS**

**PRO, AMATEUR OU SPECTATEUR,** participez toute la journée à l'incontournable événement multiglisse. Grande rampe. Prêt de matériel. Nombreux lots. **GRANDE FINALE À PARIS.**

**DOTATIONS : 9 SÉJOURS DE 4 JOURS À SAN FRANCISCO.**

Rejoignez vite le mouvement*

à Strasbourg le 21/04/99, Lyon le 25/04/99, Clermont-Ferrand le 28/04/99, Marseille le 01/05/99, Biarritz le 05/05/99, Le Mans le 08/05/99, Lille le 12/05/99 et Paris le 15/05/99.

Inscriptions sur place.

Renseignements Lion Challenge/One Move

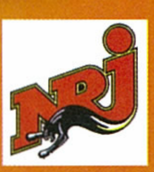
**01 42 05 80 91**

*sous réserve de modification















# Épopées légendaires

Le meilleur de la stratégie au tour par tour
Bientôt disponible sur CD-Rom PC



8 types de villes, 16 classes de héros, 120 créatures de combat .



128 artefacts, 64 sorts, 4 écoles de magie.



6 campagnes, 3 points de vue sur chaque scénario.



Des graphismes
800

Stratégie et Honneur

3DO

NEW WORLD COMPUTING

# HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC



3D en résolution
x 600.



Des modes multijoueur
par LAN ou Internet.

www.heroes3.com

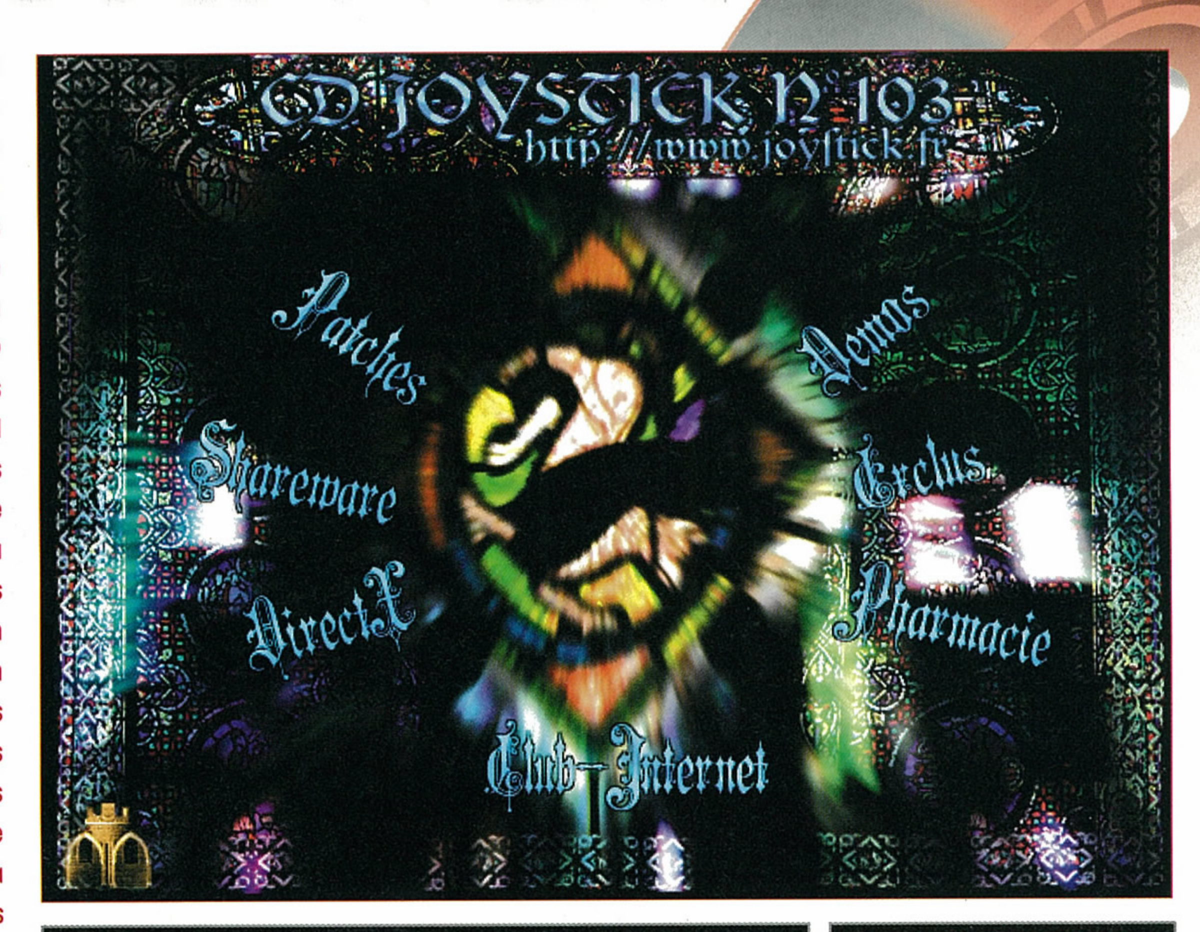





# sommaire

Petite mise au point : nous avons reçu quelques e-mails de lecteurs éprouvant des difficultés à lire nos CD. Aussi, avons-nous procédé à certaines analyses et sommes arrivés à la conclusion suivante : la bouffe de Quick est meilleure que celle du Mac Do. Non, c'est pas ça. Notre CD est correctement gravé, dans les normes de tolérance officielles. Or il se trouve que certains lecteurs légèrement déréglés (je parle de lecteurs de CD-Rom, pas de vous) ou trop bon marché ne respectent pas ces normes, notamment lorsque l'on exploite la capacité maximale d'un CD, soit plus de 640 Mo. Nous sommes, hélas, fréquemment dans ce cas de figure. Du coup, ces lecteurs déréglés (pas vous) ne peuvent pas correctement accéder à la partie contenant le catalogue des fichiers du CD située tout à la fin. Cela dit, les frites du Mac Do ont un léger avantage sur celles de Quick, mais c'est limite perceptible. Voilà pour la mise au point. Concernant le CD de ce mois-ci, une bonne et une mauvaise nouvelle. Les démos sont excellentes, mais le CD est encore bourré ras la galette. Espérons que vous pourrez tous le lire. Ah oui, une dernière chose : nous devions avoir Rollcage en exclu comme annoncé sur la pochette. Ce n'est pas du tout le cas, et la faute en revient à Psygnosis, société à laquelle nous n'en tiendrons point rigueur compte tenu des récents événements... Cette compagnie mythique ferme en effet ses portes, et c'est bien dommage. Espérons qu'ils trouveront un repreneur !

Lord Casque Noir




## LANCEMENT DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98. Elle nécessite au minimum un Pentium 166 équipé de 16 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 200, de 32 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D.

L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Cependant, pour de rares démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton « Démarrer » de la barre des tâches, puis cliquez sur « Arrêter ». Choisissez l'option « Redémarrer sous DOS ».

Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

### COMMENT QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt+F4, à n'importe quel moment.

## NOTE SUR LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets diffusés dans leur version complète. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 F, et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

## L'ESSENTIEL DE CE CD

La rubrique PHARMACIE contient les antivirus, un éditeur hexadécimal, un programme de décompression des fichiers ZIP et divers utilitaires importants. Ces programmes se trouvent dans le répertoire \DATA\SECOURS\

Un antivirus pour DOS se trouve dans \DATA\SECOURS\UNZIPPER.

- La rubrique SHAREWARE regroupe les sharewares, les programmes lecteurs, les musiques MODS, les demomakers et toutes les nouveautés pour les CARTES 3D !!!
- Pour accéder à ces programmes, placez-vous dans le répertoire DATA et consultez les répertoires : WIN95, DOS, PATCHES et CARTES3D.
- DIRECTX6.1 : indispensable pour les jeux sous WIN95 (\DATA\DIRECTX6\DX61FRN.EXE).
- La plupart des démos se trouvent dans \DATA\DEMOS\.

## DIRECTX.6

Les démos des jeux Windows 95/98 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD est la version 6.1

# cd-rom n°103



## LES DÉMOS EXCLUSIVES

### WORLD WAR II FIGHTERS

Editeur : Jane's Combat Simulations
Système : Win 95/98, Glide, Direct3D

Deux missions de six minutes vous sont proposées. L'une côté allemand, l'autre côté allié, vous montrent les capacités de WWII. Les affrontements ont lieu lors de la bataille des Ardennes, entre 1944 et 1945. Le réalisme des combats est excellent. Lors de vos tirs, vous voyez les douilles s'éjecter. Si par malheur, un ennemi vous mitraille de face, votre cockpit se fendille et un mélange d'huile et parfois de sang se projette dessus. Je vous laisse présager de la fin... Vous n'y survivrez pas. Le crash est magnifique, les ailes se brisent, le moteur est éjecté d'un côté, tandis que la queue reste coincée dans les débris d'un immeuble. On ne peut faire mieux. WWII est un super simulateur de crash. Les couleurs sont un peu pisseuses, mais c'est normal : à votre avis, combien de jours de beau temps peut-il y avoir, dans les Ardennes ?

#### INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\WW2FGHT et cliquez sur WW2FGHT.exe

#### REMARQUE :

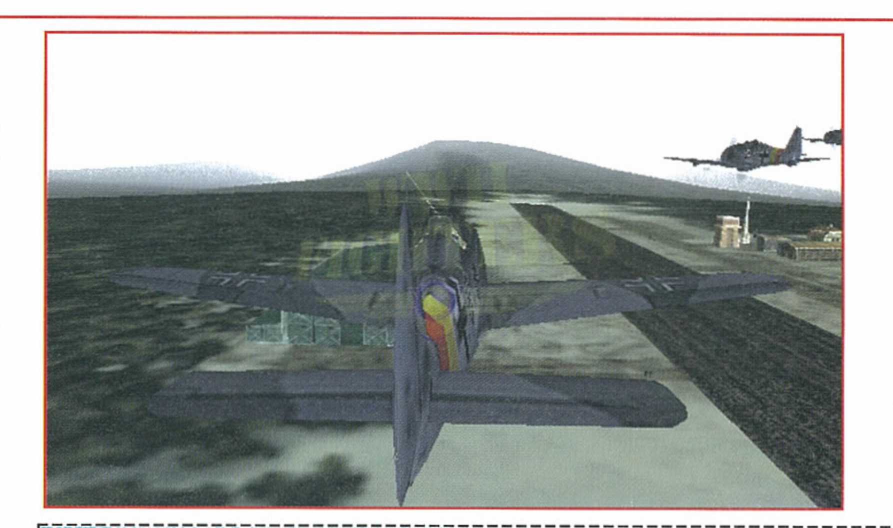
Nécessite l'installation de DirectX6.1.

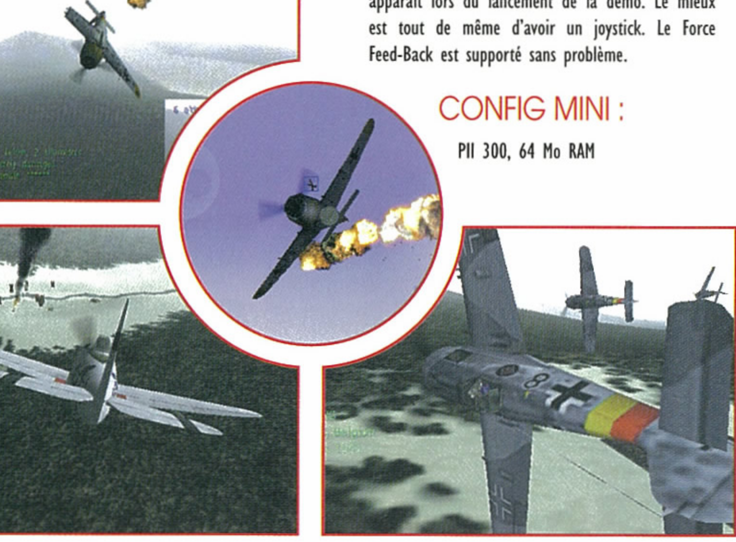
#### MODE D'EMPLOI :

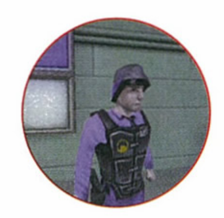
Allez dans le menu Démarrer et ouvrez le répertoire Jane's Combat Simulations. La page des touches apparaît lors du lancement de la démo. Le mieux est tout de même d'avoir un joystick. Le Force Feed-Back est supporté sans problème.

#### CONFIG MINI :

PII 300, 64 Mo RAM







# LES DÉMOS EXCLUSIVES

## HALF-LIFE

Editeur : Sierra
Système : Win 95/98

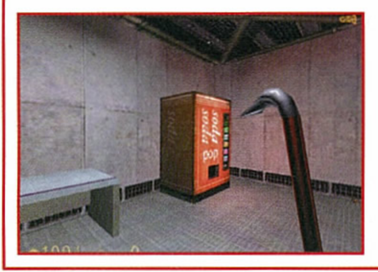
Doit-on présenter Half-Life ? Dois-je vous raconter les courses poursuites dans les couloirs, le cœur palpitant, les sursauts, les salauds de Marines et les monstres encore pires ? Non, je ne crois pas. Si vous n'y avez jamais joué, vous le découvrirez bien assez tôt grâce à ce niveau que vous ne trouverez nulle part, en dehors de cette démo. Et puis, si vous y prenez goût, venez donc déguster nos tours de vache sur le serveur de Joystick. On vous y attend en force.

### INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire DATA\DEMOS\HALFLIFE du CD et cliquez sur HALFLIFE.EXE.

### REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1

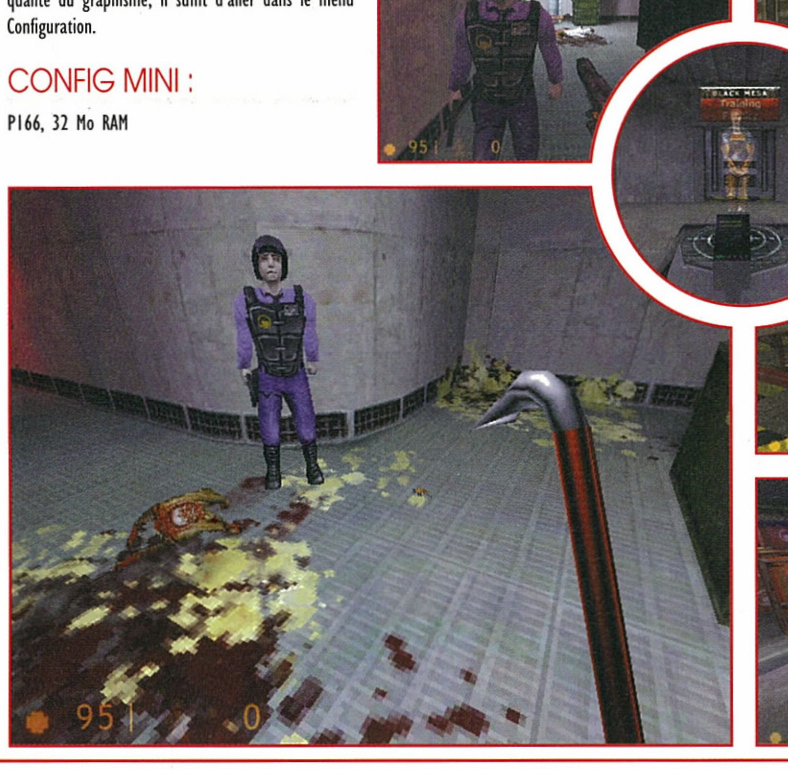


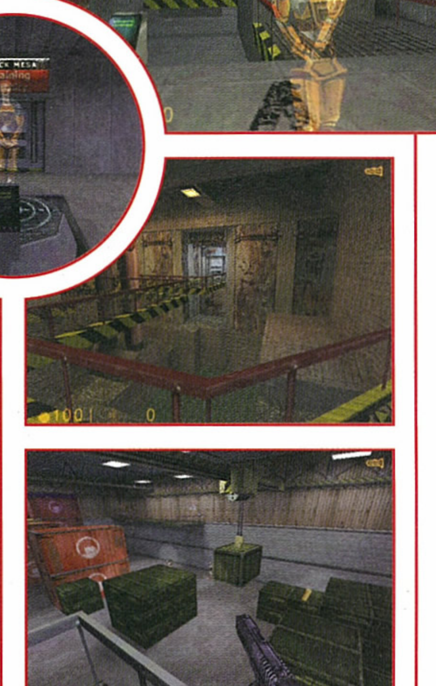
### MODE D'EMPLOI :

Allez dans C:\SIERRA\HALFLIFE et lancez HALFLIFE.EXE. Pour configurer les contrôles et la qualité du graphisme, il suffit d'aller dans le menu Configuration.

### CONFIG MINI :

P166, 32 Mo RAM





## ROLLCAGE

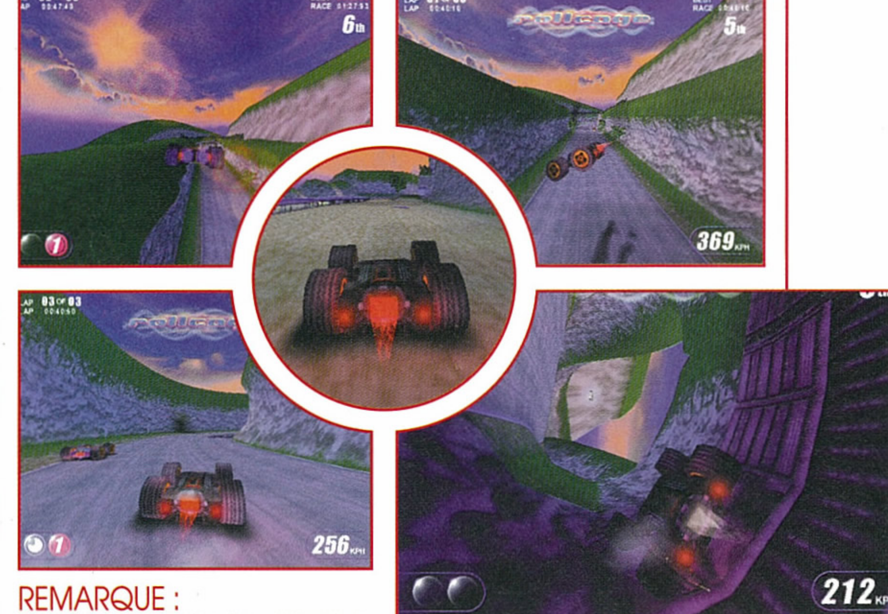
Editeur : Psygnosis
Système : Win 95/98, Glide, Direct3D

Rollcage va très vite, les bolides fusent de tous côtés, vous bousculent et vous retournent en moins de deux. Ultra-plats, ils collent au sol mais le moindre choc les fait voler à perpette. Du coup, pour aller plus vite vaut mieux rouler sur les parois plutôt que sur la route. Les armes qui équipent les engins permettent de remettre à leur place ceux qui se démarquent en allant trop vite. Pas de raison pour qu'ils dépassent les petits copains comme ça. En trifouillant un peu dans les options, vous pourrez faire varier les conditions climatiques, histoire de renouveler l'unique circuit de la démo.

### INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire DATA\DEMOS\ROLLCAGE du CD et cliquez sur ROLLCAGE.EXE.




### REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1. La carte accélératrice doit être Glide ou Direct3D.

### MODE D'EMPLOI :

Le jeu se dézippe dans C:\JOYSTICK. Cliquez sur le SETUP.EXE pour lancer l'installation. Ensuite, allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Psygnosis.

Dans le menu Options, vous pouvez changer les conditions météorologiques, vous y trouverez aussi les touches de contrôle. Le joystick est supporté, Force Feedback c'est encore mieux.

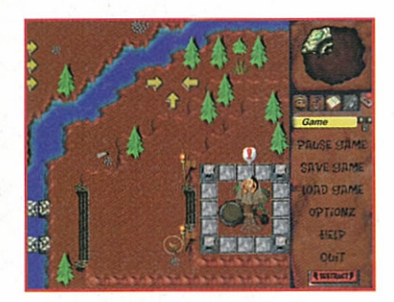
### CONFIG MINI :

PII 233, 32 Mo RAM


VICTOIRE ASSURÉE
Toutes les captures d'écran sont extraites du jeu.
Pilotez les voitures les plus prestigieuses au monde ! Prêt pour un tour en M3, en Porsche 911 ou en Mercedes CLK GTR ? Vous êtes le seul maître à bord et vous pouvez modifier les performances de votre bolide grâce aux nombreuses options de réglage disponibles dans le jeu.
Etes-vous vraiment aussi doué que vous le prétendez ? Oui ? Alors, mesurez-vous à d'autres pilotes en mode multijoueur sur réseau pilotes en mode multijoueur sur réseau TCP/IP ou IPX.
SPORTS CAR GT™
PlayStation
PC CD
ELECTRONIC ARTS™
Logiciel et documentation © 1999 Electronic Arts. Tous droits réservés. Sports Car GT, Electronic Arts et le logo Electronic Arts sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés.
L'appellation et le logo BMW sont des marques déposées et sont utilisées avec autorisation. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. PlayStation et sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.



# LES DÉMOS



## GRUNTZ

Editeur : Monolith
Système : Win95/98

Les problèmes de patatoïdes ne sont censés intéresser personne. Mais s'ils sont particulièrement loufoques, alors même le joueur obsédé par son jeu de la mort qui tue peut faire un effort pour rire un bon coup. Ce jeu simple et facile, avec ses animations humoristiques, saura vous dérider.

### INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\GRUNTZ du CD et cliquez sur GRUNTZ.EXE.

### REMARQUE :

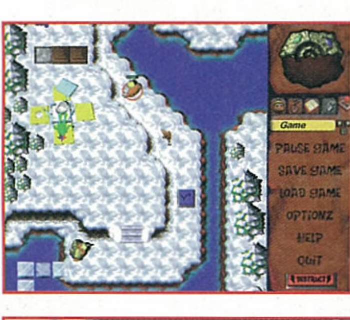
Nécessite l'installation de DirectX6.1.

### MODE D'EMPLOI :

Le jeu s'installe dans C:\GAMES\GRUNTZDEMO. Cliquez sur Gruntdem.exe pour le lancer. Il se dirige entièrement à la souris.

### CONFIG MINI :

P100, 32 Mo RAM



## WORMS2 ARMAGEDDON

Editeur : Microprose
Système : Windows 95/98

Les vers violets qui s'agitent dans tous les sens laisseraient perplexe tout chercheur qui se pencherait sur leur cas. Nous qui les connaissons bien, nous savons qu'ils sont vicieux, pervers et hargneux. Mais comment faire croire ça à quelqu'un qui n'en a jamais vu ? Un seul moyen : lui faire connaître Worms.

### INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\WORMS2 du CD et cliquez sur WARDEMO.EXE.

### REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX6.1

### MODE D'EMPLOI

Allez dans le menu Démarrer, cliquez sur Team17 pour lancer Worms.
Cliquer droit : pour choisir son arme
Flèche de direction avant/arrière : déplace la visée
Espace : tirer
Entrée : sauter
Flèches droite/gauche : déplace le worm.

### CONFIG MINI

P133, 16Mo RAM.,








## LANDER

Editeur : Psygnosis
Système : Windows 95/98, Direct 3D.

Je vous défie de savoir comment piloter cet engin sans vous prendre des gamelles. Quatre petits boosters permettent de maintenir l'assiette du module et de le diriger, tandis qu'une tuyère centrale le maintient en l'air par injection temporaire. Le juste équilibre ne se trouve pas du premier coup. Vous allez bien galérer avant de le trouver.

### INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\LANDER du CD et cliquez sur LANDER.EXE.

### REMARQUE :

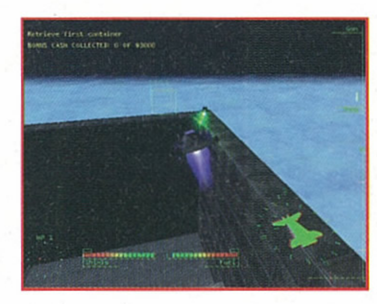
Nécessite l'installation de DirectX6.1

### MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Psygnosis. La liste des touches apparaît lorsque vous lancez le jeu.

### CONFIG MINI :

P200, 32 Mo RAM



## LIVEWIRE

Editeur : SCI
Système: Windows 95/98

Les histoires de petits poissons, moi je trouve ça plutôt difficile à avaler, à cause des arêtes sans doute. Depuis qu'on a un pingouin à la rédac', ils passent encore plus mal, vu l'odeur. Alors, quand en plus on me rajoute des puzzles dessus, moi je m'arrête. Mon estomac ne supporte plus.

### INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\LIVEWIRE du CD et cliquez sur LIVEWIRE.EXE.

### REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

### MODE D'EMPLOI :

C:\JOYSTICK\LIVEWIRE\LIVEWIRE et cliquez sur RUNDEMO.EXE. Le poisson se dirige avec les flèches de directions.

### CONFIG MINI :

P133, 16 Mo RAM





# LES DÉMOS



## MACHINES

Editeur : Acclaim
Système : Win95/98, Direct3D

Machines est un jeu de stratégie entièrement en 3D. Les unités sont bizarrement des machines. De toutes les formes et de toutes les couleurs, elles s'activent à construire, détruire, et se battent comme des armées d'humains. Les affrontement se déroulent sur des planètes souvent sans atmosphère, d'où un graphisme tout de même bien sympathique. À essayer uniquement si vous n'avez jamais joué à Battlezone.

### INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\MACHINES du CD et cliquez sur MACHINES.EXE

### REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.

### MODE D'EMPLOI :

Le jeu se dézippe dans C:\JOYSTICK\MACHINES. Il s'installe en cliquant sur SETUP.EXE. Pour y jouer, lancez-le à partir du menu Démarrer. Suivez le tutorial dans le mode campagne pour connaître les touches et les fonctions des unités.

### CONFIG MINI :

P200, 32 Mo RAM

## IMPERIALISM2

Editeur : SSI
Système : Windows 95/98

De prime abord, pas facile d'y comprendre quelque chose. Y a des icônes partout, on clique dessus et on pige pas ce qu'on fait, la bérézina quoi. Mais petit à petit, vos yeux vont se dessiller et vous allez pouvoir apprécier ce Civilization-like à sa pleine valeur. Les combats sont sympas, et il est suffisamment complet pour vous faire passer de longs moments.

### INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\IMP2 du CD et cliquez sur IMP2.EXE

### REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

### MODE D'EMPLOI :

Le jeu se dézippe dans C:\WINDOWS\DESKTOP\IMP2DEMO_SETUP, il suffit de lancer le SETUP.EXE pour l'installer. Ensuite, allez dans le menu Démarrer et cliquez sur SSI. Suivez le tutorial pour ne pas vous perdre en route.

### CONFIG MINI :

P200, 32 Mo RAM

## QUEST FOR GLORY 5

Editeur : Sierra
Système : Windows 95/98

Ce jeu de rôle est excellent pour les débutants. D'un abord simple, il leur complique la vie par des quêtes à résoudre, sans toutefois la leur rendre impossible. Dommage que le graphisme soit plutôt raté. La fausse 3D reste un peu sur l'estomac (NDLSR : Encore ?).





### INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\QuestG5 du CD et cliquez sur QG5demo.EXE

### REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1

### MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Sierra pour lancer Dragon Fire Demo. Le personnage se dirige à la souris ainsi que les combats. Avant de combattre, n'oubliez pas de vous équiper d'une arme.

### CONFIG MINI :

P200, 32 Mo RAM

## STARSHOT

Editeur : Infogrames
Système : Windows 95/98

Un jeu de plate-forme pour enfants ? Non, ou sinon pour enfant doué,Ô car Starshot, bien que très mignon et coloré, est plutôt difficile à manipuler. Les angles de caméras autorisent rarement l'erreur. Apprêtez-vous à avoir du mal à avancer.

### INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\STARSHOT du CD et cliquez sur STARSHOT.EXE

### REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1, la 3Dfx est vivement conseillée.

### MODE D'EMPLOI :

Allez dans Options pour connaître les contrôles, sinon contentez-vous de lire les indications que délivrent les caméras suspendues.

### CONFIG MINI :

P200, 32 Mo RAM




## TUROK2

Editeur : Acclaim
Système : Windows 95/98, Glide, Direct3D

Les lézards sont toujours aussi entreprenants dans la galaxie Turok. Alors, quand une belle minette vous appelle à l'aide, vous foncez pour la débarrasser de ses peaux vertes. Voraces et dangereux, ils vous attendent de pied ferme, et votre petit arc aura bien du mal à vous protéger de leurs griffes.

### INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\TUROK2 du CD et cliquez sur TUROK2.EXE.

### REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1

### MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer, cliquez sur Acclaim. Allez dans Options pour paramétrer les contrôles et la vidéo.

### CONFIG MINI :

P200, 32 Mo RAM







STARSIEGE
TRIBES

# Courrier

**Excusez-moi de la platitude de cette introduction, mais quand même, c'est magique Internet. Là, je suis en vacances à Marseille. Je télécharge les mails du courrier (347, record battu !). J'écris cette rubrique de là-bas. J'envoie le tout à Moulinex et, après l'effort, le réconfort : je file me descendre une limonade sous le soleil de la Canebière. Le courrier papier n'en finit pas de devenir marginal : vingt lettres. Tant mieux pour la forêt d'Amazonie. Joystick, Courrier des lecteurs, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex. C'est notre adresse papier. Et pom2ter@joystick.fr , c'est par le l'Internet de l'autoroute de le l'information.**

## Même les paranos se feront pirater

*Je travaille dans l'informatique, et je suis régulièrement confronté au fossé qui sépare les techniques existantes, leurs possibles applications d'une part et les utilisateurs d'autre part. Et les prolongements éventuels de cette situation me font un peu peur, je l'avoue...*

*L'exemple cité dans le Courrier des lecteurs du n° 102, d'un particulier utilisant l'IRC dans le cadre de ses loisirs, auquel on a inoculé un Troyen, est un cas de figure, certes frustrant pour la victime, mais somme toute pas trop grave. Il en va différemment d'un indépendant ou d'une petite société travaillant avec un LAN, et qui se fait inoculer un Remote Explorer (NDLR : programme permettant de téléguider les machines via Internet) par exemple... Ça devient carrément ennuyeux dans le cas d'un médecin. Et on peut continuer comme ça un bout de temps.*

*Nous sommes en fait dans une situation où il devient excessivement difficile pour chacun d'embrasser tous les facteurs qui interviennent au niveau de la sécurité informatique. Un exemple flagrant est celui des systèmes de « call back », en Belgique. Très brièvement, un utilisateur donné désirant se connecter à son domaine appelle via son modem et s'identifie. La machine gérant les entrées call back coupe alors la communication et rappelle l'utilisateur à un numéro prédéfini, l'avantage étant bien sûr qu'en cas de hacking, le réseau ne rappelle pas chez le hacker mais bien au numéro personnel de l'utilisateur. Sur papier, très bien. En pratique, la société locale de téléphonie offre un service de dériation d'appel, géré par une machine dont le niveau de protection est tout simplement déplorable (20 minutes de hacking en démonstration, disons dix minutes en réalité). Et voilà que nombre de sociétés (et pas des moindres, croyez-moi) voient leur niveau de protection tomber à zéro.*

*Le fait est que le nombre de ces failles est, exactement comme l'informatique, sujet à une croissance exponentielle. Il me paraît totalement irresponsable, voir non viable de la part des sociétés leaders en informatique, de tenter de commercialiser une pléthore de nouveaux projets alors qu'ils sont pleinement conscients, eux, des abus potentiels. Qui n'a pas entendu parler des « possibilités mirobolantes offertes par le I-Business », ou encore de la maison gérée par ordinateur ? Voilà d'ailleurs un exemple sur lequel on peut spéculer à loisir : au train où l'on va, une connexion électronique sera d'ici dix ans aussi nécessaire que le gaz, l'électricité ou le téléphone... Et bien sûr, comme Monsieur X sera connecté à Internet, n'importe quel hacker moyen pourra alors voir, écouter tout ce qui se passe dans sa maison, ou, si le cœur lui en dit, y foutre le feu en mettant en route son four à pyrolyse pendant toute la durée de ses vacances.*

*Il s'agit d'exemples hypothétiques, mais qui illustrent valablement de possibles effets de l'irresponsabilité et du mercantilisme, bien réels eux, des grandes corporations informatiques. Enfin, si je peux donner un conseil : agissez avec prudence. À la question « une disquette protégée en écriture est-elle protégée contre les virus ? », cent pingouins interrogés répondent « pfurah... bien sûr, hé... patate hé... que c'est vrai ». Pourtant, c'est faux.*

*Arok*

Pour avoir récemment assisté à la démonstration, par un amateur, du piratage (ou plus précisément du pillage) de l'ordinateur personnel d'un agent des services secrets américains, je confirme les craintes apocalyptiques d'Arok. Pour la petite histoire, le programmeur (français) du Virus de Troie, qui permet, via Internet, d'accéder à votre disque dur aussi facilement que si le pirate était devant votre clavier, travaille à ses heures perdues à un nouveau virus du même type qui se propagera à travers les fichiers .jpg (les photos quoi, même lues par votre browser Internet). L'avenir nous sourit, mais ses dents sont pourries.

## Fissa fissa

*Lors de vos tests, pourquoi n'indiquez-vous pas de note concernant la difficulté des jeux testés, ainsi qu'une estimation de leur durée de vie (car je considère ces facteurs comme pouvant influencer ma décision d'achat) ?*

*P. Carretta-Dumont*

La durée de vie est très délicate à jauger, et cela pour deux raisons : d'abord, elle dépend beaucoup des qualités du joueur, ensuite, les jeux étant de plus en plus longs, nous n'avons maintenant que rarement l'occasion d'arriver à leur terme. Évidemment, quand un jeu s'avère particulièrement court, nous le précisons dans nos tests (exemple parmi tant d'autres, Heart of Darkness). Quant à sa difficulté, elle est évoquée dans le test, ainsi que dans la mention « public ciblé », partagé en trois options : débutant, tout public ou hard core gamer.

*Savez-vous où il est possible de se procurer Linux ? Peut-on le télécharger ?*

*Samuel*

Cet OS, dans sa version «brut» pèse 20 mégas, mais demande des compétences techniques importantes pour l'installation. Une version de 100 mégas, facilement installable, est disponible régulièrement dans le CD de la revue «Dream», ou dans le commerce (RedHat 5.2, environ 250 F).

*À quelle adresse doit-on envoyer des programmes pour que vous les mettiez sur votre CD ? Vous ne le spécifiez jamais !*

*MDP*

L'adresse est casque@joystick.fr. Tous les e-mails de l'équipe se trouvent au www.joystick.fr

*Je voudrais savoir s'il est possible d'envoyer une soluce par Internet et d'être payé quand même.*

*PYF*

Envoyez vos soluces à l.milagro@club-internet.fr. Elles seront évidemment payées en cas de publication. N'oubliez pas de préciser votre adresse.

*Pourquoi ne parlez-vous que très occasionnellement des émulateurs ? Ces programmes envahissent le web et deviennent très impressionnants. Il suffit de goûter aux joies des jeux NEO GEO ou de la NINTENDO 64 (sans parler de tous les jeux d'arcade de Capcom, Sega... et des consoles 16 bits...) pour devenir accro.*

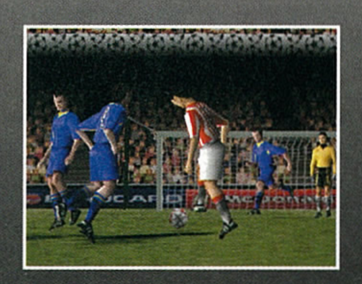
*Vgau*

Vous avez bien raison, pourquoi l'idée ne nous est-elle pas venue à l'esprit plus tôt ? Suivant votre impulsion, nous allons désormais ouvrir plusieurs nouvelles rubriques : « Pétard rigolard » sera entièrement consacrée aux plaisirs du cannabis. « Gustave Chourave » donnera des trucs et astuces pour voler dans les hypermarchés. Enfin, « Warez Balèze » vous expliquera comment vivre du commerce des jeux pirates. Blague à part, c'est simplement que émulateur rime avec copie illicite. Un émulateur N64 par exemple, c'est en soit totalement anodin, et pas répréhensible du tout. Mais pour qu'il fonctionne vraiment, il faut également posséder un dump des roms de la N64. Et finalement, le dump d'une puce, c'est une copie de celle-ci. Et là, ça ne fait pas rire du tout Monsieur Nintendo. Vous conviendrez que le type qui vendrait une bécane totalement inspirée de la N64, pouvant faire tourner des jeux N64 sans l'accord de Nintendo, serait gonflé. Un émulateur, c'est la même chose, mais sous forme de soft. Reste le délicat problème des émulateurs de machines anciennes. Au hasard, un émulateur de Commodore 64. Bon, je ne vois pas trop qui se trouve lésé lorsque cette vénérable bécane est émulée sur un PC, mais là, on tombe dans le flou juridique complet. Parler de l'émulateur C64 (ou Oric, ou Spectrum, ou...) dans Joystick, c'est pas très gênant, et on l'a déjà fait, mais se pose le délicat problème des jeux. Même s'il y a fort à parier que les ayant droits de logiciels vieux comme Hérode s'en foutent totalement, le premier râleur exigeant une rétribution aurait la loi de son côté. Joystick est un magazine payant et le codeur (graphiste, musicien, voire éditeur) pourrait avec raison réclamer des sous. Comme il est matériellement impossible de contacter tous ces gens, on s'abstient, mais je vous l'accorde (nous ne parlons pas de machines encore en activité, hein), c'est assez frustrant.






SAISON 1998/99









LE JEU VIDEO OFFICIEL DE L'UEFA CHAMPIONS LEAGUE




www.eidos.com






PAR TOUTE L'ÉQUIPE

# Edito

J'ai toujours rêvé d'être éditorialiste. Juste éditorialiste. Le fait est qu'écrire chaque mois un édito, et en vivre, paraît assez plaisant. Il suffit de sauter à clavier joint sur le premier sujet polémique qui traîne, et hop, l'affaire est dans le sac ! Ce mois-ci, remarquez, pas grand-chose à se mettre sous la dent. Je commence assez mal cette carrière pleine de promesses. Il y a bien l'affaire Familles de France, mais Ivan développe ça dans les niouzes ; pas la peine d'épiloguer, donc. Enfin, « de prologuer », pour être tout à fait logique. Bah, je pourrais évoquer les collections été 2 000, mais à part pour avoir une idée du look de Lara dans Tomb Raider 4, on se demande ce que ça viendrait faire ici. Notez, je la verrais bien en crépine de latex, façon Mugler, la Lara. Ou alors, le trip cosaque chic à la Gaultier. Le manteau en opossum, c'est pas top pour ramper sous les barbelés, mais ça en jette. Mhhh… décidément, je n'ai pas grand-chose à raconter, aujourd'hui. Vous avez vu ce soleil ? C'est vraiment un temps à allez se balader au grand air. Sans portable, hein, juste une promenade unplugged. Tiens, je pense à un truc, là : si j'avais des mômes, je serais plus tranquille de les voir à la maison en train de jouer avec leur bécane plutôt que traînant dans les rues. Dans les jeux, on aborde parfois des sujets violents, mais aucun vidéomaniaque ne sniffe de la colle ou ne met le feu aux poubelles lorsqu'il joue. Je parle de VRAIE colle et de VRAIES poubelles et de VRAI feu. Ah ben tiens, ça y est, je le tiens mon sujet. Alors voilà, je trouve que… Ah flûte, plus de place. Tant pis. On me fait remarquer que c'est pas la première fois que je vous fais ce coup-là. Je vais me faire gauler à force. Disons que c'est un poisson d'avril. J'espère qu'aucune Fédération française de poissons n'y trouvera à redire.

Cyrille Baron

# After RAVE



La découverte martienne de la semaine de la Nasa est située du côté du bassin nommé « Argyre Planitia ». Pour une fois, ce n'est pas un amas de rochers inutile, ou une vague témoignage d'une activité sismique, mais bel et bien un smiley géant qui semble narguer la sonde Mars Global Surveyor. Contrairement au reste de la planète, le smiley est tout bleu (voir photo), preuve qu'il a dû gober une substance un poil trop forte ou trop hollandaise. Bon, là vous êtes en train de vous marrer comme des hyènes en pensant que c'est le poisson d'avril du numero. Pas de bol, vous avez tout faux, car c'est super vrai, mais une blague a effectivement été glissée dans une news de ce numéro. Jeu concours sans lot : devinez laquelle, et envoyez-moi vos réponses.

# Petite bête

Ça n'a pas beaucoup de rapport, mais ça me fait bien rire. Juste après la première interview télévisée de Monica Lewinsky, une enquête a été faite auprès de 1 071 Américains adultes. 70 % d'entre eux ont affirmé qu'ils la trouvaient plus bête qu'ils ne le pensaient… En appliquant les lois de la généralité, on peut donc penser que, sur les 70 millions de personnes qui ont vu l'émission, plus de 49 millions pensent qu'elle est effectivement un peu conne. La bonne nouvelle, c'est qu'il y a une marge d'erreur de 3 %.

# Mort annoncée du VIAGRA

On peut dire ce qu'on veut, mais à force de faire le con, on se fait toujours avoir. Pour exemple, les pharmacies américaines. En vendant au monde entier par le Net la pilule miracle « Viagra », ils viennent de se faire gauler par les autorités fédérales américaines. En effet, la délivrance de médicaments est très légiférée, Outre-Atlantique, et cette législation s'applique à tout support de vente.
Pour coincer les quelques derniers revendeurs à la sauvette de la pillule miracle, un label sera donné à quelques pharmaciens, triés sur le volet, pour qu'ils puissent exercer sur le réseau, et mettre ainsi les éventuels contrevenants hors circuit.

# Premier round



Le 26 février dernier, s'est achevée la première partie du procès opposant 19 États américains au monopole de Microsoft. Au cours de l'audition, la défense de Microsoft est apparue plutôt faiblarde, dans la mesure où le manque de préparation des témoins de la défense n'avait d'égal que leur manque manifeste de conviction et de crédibilité. De plus, le gouvernement a correctement foutu la pagaille, dans certains systèmes clefs, en mettant en doute le bon fonctionnement des produits incriminés de Microsoft. Pour finir, lors d'un des derniers jours d'audition, le juge a juste engueulé Robert Muglia, responsable, pour Microsoft, du développement des logiciels pour bureaux et serveurs. Dans 6 semaines, le couvert sera remis, pour le deuxième round.







*Homme implorant avant le coup de mâchoire.*

Fox Interactive nous annonce la sortie imminente de « Alien vs Predator ». Ok, c'est simplement la cinquantième fois qu'on doit vous le dire, depuis six ou huit mois, mais cette fois-ci, on est sérieux (dans la limite du raisonnable, hein) ! On pourra donc, d'ici peu, se glisser dans la peau d'un étranger (un alien), d'un prédateur (un predator), ou encore d'un matelot spatial (un space marine), pour massacrer l'un des deux autres protagonistes adverses jouables. Autant dire tout de suite que chacun des camps est équilibré par rapport aux autres, et qu'il est inutile d'espérer un quelconque grosbillage en jouant toujours un predator. Vous mourrez à la même vitesse que les autres espèces en jeu, quel que soit le camp que vous aurez choisi ; toutes les armes mises à votre disposition seront d'une redoutable efficacité.
Là ou ça devient excitant, c'est qu'en réseau, il y aura dans le même terrain des teams d'aliens, de predators, et de marines, avec autant de tactiques différentes à adopter... Faites chauffer la colle !

# pla

Sanyo et Kodak, les géants japonais et américains, s'associent pour concevoir des écrans plats utilisant une nouvelle technologie, celle des diodes organiques électroluminescentes. Il serait à craindre qu'ils utilisent pour cela un dérivé de luciférine, une putain de molécule sataniste. Les premiers produits seront lancés en 2001. Faites vite, sinon je vais mourir de rire, à force de passer, dans les boutiques de hi-fi, devant ces conneries d'écrans à plasma à 200 000 F.

# À VENDRE, studio, 250 francs




Dance E Jay, on connaît, on l'utilise : c'est un programme de son de niveau professionnel au prix d'un jeu budget. Dance E Jay 2 vient de sortir et proposera plus de 1000 échantillons, 500 sons de batterie, une boîte à rythmes, des tonnes d'effets, une table de mixage 16 pistes et un didacticiel. Tout ça pour moins de 250 balles. C'est entièrement en français et ça tourne sur un P 100 équipé d'une carte son 16 bits. Pour la sortie, un concours du meilleur morceau est organisé. Le gagnant verra sa musique clippée et diffusée régulièrement sur MCM pendant une semaine. Comme c'est souvent le cas avec les cadeaux, celui-ci est à la fois très généreux et un peu honteux.

# Non rien

France Telecom vient de lancer le bêta-test de son service de jeu francophone, sorte de pot-pourri online de trucs divers consacrés au domaine ludique... Zut, pas moyen de me souvenir du nom de ce machin... Dessus, les joueurs pourront découvrir de nombreuses informations sur diverses choses, telles que... Mais où ai-je mis ce Post-it ? ... Pour découvrir tout ça, et bien d'autres choses encore, il suffit de se rendre sur le site du... C'est dingue comme on n'arrive pas à lire les url imprimées en bleu, à travers des lunettes de soleil. Enfin, qu'importe, des années d'augmentation des communications locales nous ont appris que le plus important, quand France Telecom prépare quelque chose, c'est d'être au courant de son existence.

# Wealth FARGO

Repérée sur un communiqué de presse de Virgin Interactive/Interplay une phrase brillante du non moins brillant Brian Fargo, président d'Interplay et producteur (doué, j'insiste) de Fallout. Je ne résiste pas au plaisir de vous la livrer ici : « Ces accords vont nous permettre de réduire nos effectifs .... » Bon Dieu, mais c'est que j'ai de l'admiration pour cet homme. Quelle transparence dans les projets du grand patronat, quelle expérience de la gestion du personnel. Encore bravo.

## TELEX

Dans la rubrique réseau du Joystick 102, on vous parle d'un site sr Grand Prix Legends. Mais une erreur de maquette absolument horrible s'est produite : il n'y a pas l'adresse. La voici, du coup : http://www.grandprix2.com/gpl/

# Quatrième Guerre MONDIALE

Y a d'la joie dans l'électronique ! Si l'armée américaine étudie, de son côté, la stimulation à distance des cafards, pour espionner des installations ennemies, les Japonais, eux, étudient la possibilité de prendre un rat de laboratoire, de le barder d'électronique de surveillance, et d'envoyer l'animal sur le front. Ça bouffe les cafards, un rat ?

# Allez hop ! Au violon !

Après les jeux de rôle qui rendent fanatique, les ordinateurs qui rendent épileptique, les jeux vidéo qui rendent psychotique, on va bientôt nous dire qu'Internet rend frénétique. Ça s'est passé à Rome, au début du mois de mars. Un jeune internaute qui avait surfé soixante-douze heures d'affilée a été retrouvé souffrant de confusions mentales, d'hallucinations et de délires. Il a été hospitalisé illico. À des milliers de kilomètres de là, au même moment, un cheval à qui l'on avait injecté 2 litres de jus de tomate, est mort dans d'atroces soufrances.

# Culturellement différents

Encore un truc qui me fait bien rire, et qui n'a pas beaucoup de rapport non plus... Quoique. Pour chambrer les vins rouges, certains grands restaurants nord-américains se servent soit d'un micro-ondes, soit d'un lave-vaisselle. J'ose plus ouvrir mon PC.





# Géant cherche éditeur

Non, on ne vous demande pas d'être le parrain d'un gamin en photo par prélèvements bancaires interposés, on vous demande juste d'aider quelqu'un. Ce quelqu'un, c'est Kazutoshi Iida, un créateur japonais atypique, décalé et génial, connu pour avoir réalisé des jeux étranges comme Aquanaut's Holiday (un simulateur de poisson) sur Playstation. Il est actuellement en train de créer un nouveau jeu nommé «Doshin The Giant», mélange de Mario et de Populous, où le joueur incarne un géant qui doit faire de bonnes actions pour les humains comme déplacer des montagnes, tirer un continent, ou replanter des arbres, le tout en 3D temps réel avec terraforming. La difficulté du titre vient du fait que plus le géant devient populaire, plus il grandit, rendant chacun de ses pas très dangereux et transformant ses chutes en véritables seïsmes. Le jeu est prévu pour le nouveau support de Nintendo, le DD64 (espèce de lecteur de mini-disc pour Nintendo 64) qui sortira au Japon en juin prochain. Cet appareil en retard de 2 ans sur sa sortie ne risque pas de connaître le succès d'un ticket repas en 45, ce qui est gênant pour notre ami Kazu, qui voudrait que son jeu soit joué et aimé par le plus de gens possibles. Le soft, qui nécessite un support sur lequel on peut ré-inscrire en permanence des informations, pourrait tourner sur PC, mais ce brave Kazu ne connaît pas le monde des éditeurs PC. Si vous êtes un éditeur ou un professionel de la distribution et que vous avez envie de tenter le coup, n'hésitez pas et ecrivez-lui (en anglais ou en japonais) à l'adresse suivante: masuyama@dabb.com. Merci pour lui !

# Brouillard de connerie




Blizzard a décidé de porter un gros coup aux hackers qui se multiplient, encouragés par le laxisme des programmeurs de jeux comme Diablo. Ainsi, cette fois-ci, ils osent menacer les piratins de représailles de type judiciaire, alors que c'est justement ces possibilités qui rameutent la majeure partie des clients de Blizzard, à savoir des gamins de onze ans. C'est vraiment l'hôpital de merde qui se fout de la charité.

# Elle va TUER

Notre bon docteur Kant a jeté un coup d'oeil dans les entrailles de la Playstation 2. Il a été positivement impressionné par la bestiole, et voici les organes qu'il a pu identifier : 32 Mb de RDRAM (un type de Ram qui ne sera disponible sur PC qu'à partir des Pentium 3). La console gère les Nurbs (une manière de construire les objets 3D avec des courbes, et non plus des polygones). Le processeur est cadencé à 300 mHz seulement, mais secondé par toute une batterie de processeurs dédiés, qui le déchargent d'un nombre important de tâches. La machine est équipée d'un port USB et d'un port IEEE 1394, servant respectivement à la connection d'appareils grand public (caméscopes, appareils photo numériques, etc.), et au transfert de données à haut débit (vidéo, par exemple). Le support des jeux, comme prévu, sera le DVD, et le lecteur de la console devrait pouvoir lire les DVD vidéo. « Devrait » parce qu'en interne chez Sony, les gars du département DVD voit arriver l'engin d'un d'un très sale œil. Une autre interrogation concerne les jeux disponibles à sa sortie ; pour le moment, peu de boîtes disposent du kit de développement et un an, c'est peu pour faire un jeu. Le son est en AC3 et DTS (qualité cinéma). La technologie de gravure utilisée est en 18 microns, ce qui implique des coûts de fabrication très élevés. Mais voilà le coup de maître : la Playstation 2 sera compatible avec la première Playstation, ce qui amènera tout naturellement les 50 millions de possesseurs d'une Playstation à acquérir cette nouvelle console, tout en conservant leur ludothèque. Sa sortie au Japon est prévue pour mars 2 000, à un prix d'environ 2 000 francs. Je comprends soudain ce qui a motivé Sony pour prendre le risque de restructurer entièrement son activité autour de ce projet.

"... MOI MÊME, D'AILLEURS, J'AI ADOPTÉ PLUSIEURS PETITS NURBS."
TAPOTE TAPOTE
GNO!
GNO!

# Telex

## BUG WINDOWS

Microsoft vient de le reconnaître officiellement : sur certaines machines, un bug aux raisons obscures fait planter Windows 95 et 98 au bout d'exactement 49,7 jours d'utilisation continue. Paraît que c'est très précis, qu'on peut alors se servir de son PC comme d'un gros sablier.

ÇA FOUT LA HONTE !

## Très IMPORTANT !

La Fédération Française des Associations d'Infirmes Moteur vient d'ouvrir son site web. L'internaute pourra ainsi se procurer un maximum d'informations sur tous les types d'infirmités motrices cérébrales. Pour mémoire, on constate, en France, la naissance de 2 000 bébés atteints de ce mal. Le site permet aussi de s'ouvrir à des dialogues. www.ffaim.org

## Alt.binaries.exhibitionism.halliday

Ce serait une insulte que de penser que vous n'avez pas entendu parler de l'affaire Estelle Halliday / Altern.org, tant les médias se font un plaisir de rapporter ce qui s'est passé sur le Net. Toutefois, voici un bref résumé pour les ermites qui nous lisent. L'histoire se déroule en sept temps. 1: Estelle Halliday, mannequin connu, se dessape sur la plage, touffe à l'air, et se fait prendre en photo par son petit copain-chauffeur-garde du corps (rayez les mentions inutiles). 2: les photos atterrissent on ne sait pas trop comment dans un magazine, puis sur une bonne dizaine de sites web. 3: l'avocat de la « belle » porte plainte contre Altern.org, l'hébergeur qui abritait gratuitement une page en possession de ces images, entre quelques centaines d'autres. 4: procès contre Valentin Lacambre, responsable d'Altern, qui le perd et doit débourser 400 000 F (nouveaux). 5: Valentin, pas content, ferme les 41 000 sites qu'il hébergeait pour tenter de fédérer autour de lui les sans-abris, et bien d'autres. 6 : lettre de Dominique Strauss Kahn, qui ne peut pas faire grand chose, mais qui souhaite bon courage à l'hébergeur. 7: Arctor efface les photos en question de son disque dur, ainsi que celles, quasi identiques, de Vanessa Paradis avec sa copine nue sur une plage, et d'Emmanuelle Béart en train de se gratter le poil en Provence. Tout sur le www.altern.org



ÇA YÉST ILS ONT SORTI LA COMPIL' INTERACTIVE DU "DEAD" POUR I.MAC !

AVEC JERRY GARCIA !

COOL !

GOOD VIBES...

# Flight Simulator 2000



Microsoft a largué quelques renseignements sur ce que devait être Microsoft Flight Simulator 2000, avant de les retirer de ses pages, inexplicablement, quelques jours plus tard. Ainsi, le jeu de base devrait comprendre plus de vingt mille aéroports internationaux, et au moins le double de scènes détaillées. Le graphisme serait porté à trente-deux mille couleurs, avec des reliefs plus réalistes, réalisés d'après des relevés géographiques. Enfin, on devrait voir des textures conformes, selon les saisons. Les nouveaux avions présents dans le jeu de base comprendront un Concorde de chez British Airways (SIC), ainsi que le tout nouveau fleuron de chez Boeing, le 777-300. Les autres avions se verront adjoindre des cockpits virtuels et une instrumentation plus réaliste. Le contrôle aérien sera inclus dans la simulation, et de plus, ira repêcher les données de la F.A.A. sur le Net. Quant à la radionavigation, elle profitera de la collaboration de Microsoft avec Jeppesen.




# PLUIE de jeu sur Mac

*L'incontestable succès commercial de l'I-Mac, le support de l'Open GL et surtout les ports d'Unreal, Quake II et Quake III, ont tourné la tête aux éditeurs. La majorité des jeux utilisant ces moteurs sont annoncés pour Mac : Werewolf The Apocalypse, Experience, Wheel Of Time, Duke Nukem Forever, Unreal Tournament, Daikatana et Heretic II, entraînant dans leur puissant sillage nombre d'autres jeux basés sur des moteurs originaux : Diablo 2, Settlers 3, Drakan, Messiah, Shogo, Blood 2, Alien vs Predator, Falcon 4, Carmageddon 2, Fly!, Imperialism 2, Age Of Empires, Rainbow Six+M.Pack, Tomb Raider Gold et III (le II est déjà sorti...), Total Annihilation, Civilization II:Call To Power, Caesar III, Creatures 2, Interstate '76, Oni, Railroad Tycoon II, Screamin' Demon Over Europe, SimCity 3000 et Zork Grand Inquisitor. Enfin, les adaptations d'Half-Life et de Team Fortress sont confirmées. Dans le futur, les sorties Mac encaisseront tout de même un retard de trois mois en moyenne sur leurs versions PC. À moins que les projets soient abandonnés, comme c'est le cas de 90 % des portages Mac depuis des années.*

# Virus virus

Le virus CIH, vous vous souvenez ? Il était particulièrement malicieux et crainteux puisqu'il se permettait de reflasher le bios de votre machine, tout du moins essayait-il. Voici, en direct du pays des yankees, la version 1.2 du virus CIH prévue pour foutre le bordel le 26 avril. En cas d'essais infructueux dans l'effacement du bios de votre bécane, il se mettra purement et simplement à réécrire des 0 et des 1 sur la plupart de vos fichiers présents sur le disque dur. Bon, bien entendu, cela signifie que vous vous devez de posséder un anti-virus digne de ce nom (de type AVP), et qui plus est de l'upgrader. Mais, au-delà de ça, pourquoi ne pas mener une cyber enquête pour retrouver l'auteur et lui graver des 0 et des 1 au fer à souder sur le crâne, ou encore lui faire entrer un à un les éléments de son PC (y compris son moniteur 21 pouces Goldstar) dans son cul. En tout cas, moi, si j'étais fabricant d'anti-virus, je crois que je me laisserais tenter, en répandant ces petites merveilles de par le monde.

# Windozh

*" Korvoin Windows 98 diboan adrugarez d'ar skoaell eeun ". C'est pas de l'Ousbek, mais du breton des bois (rien à voir avec le breton des plages, plus vulgaire) et c'est tiré du premier livre dédié à l'informatique entièrement en langue bretonne (160 pages). Même que ça veut dire " Exploiter Windows sans difficulté ". A part celle de la langue, bien sûr.*

## Telex

Au jeu des licences, Ubi Soft veut concurrencer Infogrames : Ubi a signé avec Warner Bros pour réaliser un jeu sur Batman. Bah, du moment qu'ils motion-capturent Michelle Pfeiffer...

# PETITES choses



Du 3 au 11 avril 1999, se tiennent les 20e Salon du Modélisme et 14e Salon du Jeu. Tout ça, à la porte de Versailles. Venez nombreux, laissez votre femme garer la voiture et, pendant qu'elle se prendra la tête, vous aurez l'occasion de vous émerveiller devant des miracles de miniaturisations, sans pour autant qu'elles vous fassent penser à des circuits imprimés. Quand vous aurez fini de vous émerveiller devant toutes ces petites choses concoctées par des petits doigts aussi talentueux que doués, vous pourrez faire un tour au Salon des Jeux de réflexion et de simulation. Ainsi, vous pourrez simuler, réfléchir, réfléchir à simuler ou encore, simuler à réfléchir. Après ça, vous pourrez aisément récupérer votre femme en train de jouer avec des trains à vapeur et des machinistes (voir photo ci jointe).



L'Amerzone
Arrivez - vous au bout du fleuve ?
Un scénario très riche qui mêle réalité et fiction.
Des décors et des animations d'une incroyable beauté.
Plus de 200 lieux à explorer.
Plus de 50 énigmes à résoudre.
Une totale liberté de mouvement à 360°.
Une bande son et une musique envoûtante.
L'Amerzone a remporté le prix Pixel INA dans la catégorie Jeux.
imagina
www.amerzone.com
Benoit Sokal
casterman
www.casterman.com
PC
CD-ROM
MICROÏDS
WWW.MICROIDS.COM
© Casterman/Microids 1999 all rights reserved
SCOR




## France Telecom.com.com

Source Yahoo France : le tribunal de grande instance de Nanterre a condamné W3 Systems, une société spécialisée dans l'enregistrement de noms de domaines, à reverser 1 million de francs de dommages et intérêts à la compagnie SFR. La raison ? Ces derniers avaient tout bonnement enregistré sfr.com pour tenter de le revendre à la Lyonnaise des eaux. Le plus drôle dans l'affaire, c'est que pour tenter de forcer la main à SFR, la page de sfr.com envoyait directement le connecté chez... France Telecom.

## AUTO-COPIEURS

Deux vétérans de Blizzard ayant travaillé sur Diablo viennent de fonder leur boîte, Click Entertainment, et de signer leur premier contrat avec Acclaim. Il s'agira d'un jeu de rôle / action bien sûr, qui, déjà sur le papier, rappelle étrangement Diablo 2, mais aura pour toile de fond un Japon médiéval fantastique.

## Touche pas MA BITE ET MON CIGARE !

Il est furieux, le président des États-Unis, Bill Clinton. Face à la mise en place publique de ses coups de canifs à son contrat de mariage, monsieur le président a décidé de faire le ménage. Ainsi, il vient de lancer une « action du gouvernement fédéral en matière de protection de la vie privée sur les réseaux électroniques ». Et dans « électronique », il y a le mot « nique », définitivement.

## Monsieur X

Itex Corporation, une compagnie de vente par Internet, a intenté une action en justice contre monsieur X, auteur anonyme de longues attaques envers ladite compagnie sur des forums de Yahoo, tentant de forcer le provider à lui livrer le nom du coupable. En France, ça n'aurait pas fait un pli, et il n'aurait fallu qu'une demi-seconde pour que l'hébergeur ou le provider lâche le nom ou l'IP du responsable, sans même s'inquiéter du bien fondé de la requête. Aux États-Unis, au moins, la communication faite de manière anonyme tombe sous le coup du premier amendement qui protège ce genre de droits. Par contre, on y brûle des noirs, ce qui est moins fair-play.







*CNN Interactive nous éclaire un peu sur ce qu'est le travail des ouvriers de Cyberpatrol. Cyberpatrol est un logiciel appartenant à TLC (donc Mindscape) et chargé d'empêcher le bambin, un rien débrouillard, d'aller mater des sites contenant de la foufoune ou de la drodrogue sur Internet. Pour ce faire, le logiciel installe sur votre disque dur une liste (la CyberNot list), constamment mise à jour, des sites « interdits » rassemblés par des équipes composées de parents, de professeurs ou d'étudiants bostoniens. Ces derniers passent leurs nuits à reluquer les sites contenant de telles atrocités, et ce pour la protection de nos chères têtes blondes (enfin, les vôtres, moi je hais les enfants). Que grâce soit rendue à ces êtres recensant des lieux interdits, les classant en plusieurs catégories (nudité, satanisme, langages équivoques, drogue, etc.), mettant ainsi en jeu la survie de leur âme éternelle et risquant à tout moment de tomber sur les photos d'Estelle Halliday à poil. Bon, c'est décidé, je m'engage.*

## LINUX MOINS SEUL

IBM a annoncé son soutien au système Linux. Faudra s'attendre à voir débarquer ce système d'exploitation en série sur les bécanes d'IBM. Intel n'est pas en reste, puisque, de son côté, il annonce une adaptation de Linux à sa prochaine architecture 64 bits. Au milieu de tout ça, il faut rappeler que le ministère de l'Éducation nationale français utilise occasionnellement, mais très officiellement, le système. Du coup, Linux vient de prendre, en deux temps trois mouvements, 17 % de parts de marché. Pour mémoire, Claude Allègre est un farouche partisan de Red Hat 2.5, tandis que le Syndicat national des enseignants prône l'utilisation du prompt Unix, un rien rétrograde, ce qui est une cause de dissension supplémentaire.

## Les mystères de L'ADAPTATION

*Will Smith, Kevin Kline, Kenneth Branagh et Salma Hayek (la superbe mexicaine d'Une nuit en enfer), tel sera le casting de l'adaptation cinématographique de la série culte Les Mystères de l'Ouest. C'est à SouthPeak Interactive qu'incombe la lourde mission d'en tirer, comme il se doit, un jeu bâclé, faible et convenu, sur PC et PlayStation.*




Juste après la sortie de Weapons Factory 4.5, les auteurs parlent d'ores et déjà d'une version 4.6.

## LANGUE DE PUTE

Tous les mois, mon rédacteur en chef vient me voir en me brandissant CTW, l'hebdo anglo-saxon consacré au marché du jeu vidéo, en espérant que je puisse en retirer des news quelconques. Ce mois-ci, comme d'habitude, le journal est vide, à part des potins du type « Blouglodos rachète Micropowaa Interactive pour 654 Pétro-écus », que j'éviterai de vous devoiler, de façon à ce que vous ayez une bonne surprise lorsque vous en parlerez entre potes. Ah si, tiens, y a quand même un truc intéressant : les chiffres de ventes des principaux magazines micro et consoles anglais, ces six derniers mois. Celui qui nous intéresse est situé dans le top 5 des revues dont les ventes sont en chute libre. Le premier d'entre eux, qui a perdu 59.5% de ses lecteurs depuis six mois, est Mac Format.




# Microsoft en tranches

Steve Ballmer vient de prendre la décision de séparer les activités Microsoft en quatre catégories différentes, afin que chacune d'entre elles répondent avec précision, et dans les délais les plus brefs, aux attentes du client. Si ça, ça ne ressemble pas à un découpage préventif, suite au procès anti-trust qui est en cours contre la société de Seattle ! En tout cas, ça en a l'odeur.

# La Playstation PORTABLE ?

*Alors que tout le monde s'extasie sur les caractéristiques de la Playstation 2, la plupart des japonais font la queue pour acquérir le Pocket Station, ce petit objet qui pour des raisons que l'on ignore, n'a été tiré qu'à 60 000 exemplaires, pour une population Playstation japonaise de 14 millions. Cet appareil, qui pour simplifier est une Memory Card avec un petit écran, permet au possesseur de pouvoir jouer à des petits jeux dans le métro ou dans une soirée chiante. De retour chez lui, le joueur peut profiter de ce qu'il a gagné dans les mini-jeux, en échangeant son score contre de l'argent ou des objets dans les jeux de rôle, par exemple. Dans le cas d'un jeu de baston, il sera possible d'emmener avec soi son combattant et de l'entraîner, pour avoir un personnage beaucoup plus puissant, de retour chez soi. Les mini-jeux sont assez nombreux, et parmi eux, on retrouve des grands classiques d'il y a 20 ans, comme un Pole Position-like.*



# Mais que font-ils donc ?





*Sierra commençait à nous habituer au succès, avec Half-Life, Grand Prix Legend... Peut-être ont-ils besoin de se ressourcer un moment avant de renouveler leurs performances. En tout cas, et là je me répète, on préfère toujours attendre la version française de Return To Krondor pour la tester bien comme il faut. Le seul truc, c'est que la version française aurait dû être là, éparpillée quelque part sur mon bureau. Pourtant, elle brille toujours autant par son absence. On ose espérer que le test ne se fera pas quand le jeu sera à la vente : généralement, c'est mauvais signe, et ça finit en test bref... Je dis ça comme ça.*

# Faites péter la Chine



Après le très ridicule épisode de la Pippin d'Apple, c'est au tour de Microsoft de se lancer sur le créneau très convoité de la console multi-usage. Mieux, c'est sur le tout aussi convoité marché chinois que Billou compte sortir sa machine. Basée sur un OS Windows CE, la Venus (c'est son nom de code) se connectera à un poste de télé et offrira aux petits Chinois un e-mail, un accès Internet, des versions allégées de Word, Excel, Outlook et Internet Explorer, ainsi que toute une panoplie de logiciels de gestion de documents multimédia, et un lecteur de VCD (un format mort-né aux États-Unis, entre le CD-Rom et le DVD). La Venus sera également une machine de jeu. Les adaptations de nombre de titres fleuves sont prévues. Hasbro et GT ont commencé à développer, pour cette machine, des produits spécifiquement adaptés au marché chinois. Quand on pense que le gouvernement chinois en est encore à éplucher, un à un, les mails qui entrent et sortent de leur pays, ça me ferait bien marrer que Billou arrive à vendre là-bas quelques millions de Venus. Je pourrai vérifier ma théorie voulant qu'Internet soit un média incontrôlable, et voir enfin leur dictature pourrie jusqu'à l'os péter son dernier fusible (NDRC : Autre théorie : il y a assez de gens en Chine pour relire des millions de mails). La sortie de la Venus déclenchera la fin du monde au terme de l'année 99.




## Windows plante

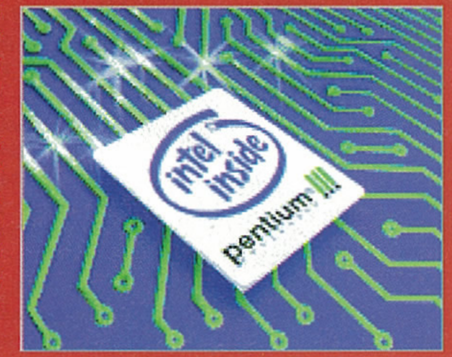
Pendant le procès de Microsoft, le procureur Maître Boies, s'en est donné à cœur joie. Pour commencer, il a rappelé au premier témoin de la défense, qui expliquait que Microsoft faisait de la concurrence dynamique, qu'il soutenait le contraire en 1982. Après ça, Maître Boies s'est mis à exposer le millier de courriers internes de la société de Seattle, dont l'un signé Bill Gates, qui demandait que l'on « cause beaucoup de mal » à un concurrent. Pour finir avec un tir nourri sur l'ambulance, Maître Boies a ressorti une lettre de Hewlett-Packard, victime de pressions de la part de Microsoft, qui critiquait ainsi : « Si nous avions le choix, je vous assure que vous n'auriez pas eu notre préférence ». Fin de citation.

## Fisc

En cas de doute avec la déclaration d'impôts que vous avez envoyée à notre cher ami, le Trésor Public, vous pouvez toujours consulter le site Internet de nos sangsues nationales. Tandis que vous examinerez un peu tout ce qui va vous faire souffrir cette année, et calculerez la somme qu'il vous faudra délester de vos poches déjà vides, vous n'aurez pas la possibilité d'envoyer votre déclaration par le Net. De toute façon, il est déjà trop tard, et ceux qui trouveront une quelconque utilité dans ces quelques lignes peuvent déjà se rajouter 10%. **Www.finances.gouv.fr**

## Pet 2

À peine a-t-on été au courant de l'affaire des numéros de série dans les P3 que la news est déjà obsolète. Ici, on travaille en battant le fer chaud et même parfois à rebours. En effet, on aurait pu vous annoncer d'ores et déjà que le P4 allait inclure une caméra vidéo infrarouge perçant les vêtements les plus opaques, mais non, on va vous recauser du P2. Figurez-vous donc que Intel, les gars qui avaient eu tant de mal à admettre l'existence de numéros de série dans leur dernier processeur, viennent de reconnaître que ce dernier (identique à celui du P3) avait été introduit par inadvertance, tenez-vous bien, par l'une de leurs chaînes de montage. La plupart des P2 auraient, par contre, quitté les usines avec l'option de reconnaissance non activée. Enfin bon, il faut relativiser. Quel naïf peut croire que des industriels n'allaient pas marquer au fer rouge leurs productions pour des besoins d'audit. En France, France Télécom nous avait déjà baisés à ce titre, avec les Minitels et leurs eproms numérotées.





# Pet 3

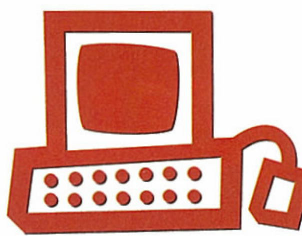
Dans le précédent Joy, notre bon docteur Kant avait reniflé les inextricables problèmes techniques que ne manquerait pas de soulever le PSN (Pentium Serial Number) du Pentium III d'Intel. Pour ceux qui n'ont pas suivi l'affaire, chaque processeur Pentium III sera marqué d'une signature électronique unique, secrète, indéplombable, véritable empreinte digitale de votre PC : le fameux PSN donc. Présenté comme la panacée en matière de sécurité informatique, le PSN sera, par exemple, utilisé par les programmes de cryptage, lors d'achats via le Net. Il sera évidemment possible de désactiver cette signature, pour qui désire protéger son identité.

Mais voilà, le site Internet de Zero-Knowledge Systems www.zks.net/p3/ met en évidence une monstrueuse faille dans le système de sécurité du processeur : vous éteignez votre PSN (votre PIII est donc censé devenir anonyme), vous cliquez sur un bouton de leur page : écran bleu, votre PIII vient de planter. Vous rebootez et aussitôt s'affiche sur votre écran une fenêtre dans laquelle, comble de l'horreur, est inscrit le fameux numéro de série super secret que vous aviez pourtant désactivé. Tout ça, avec une minuscule application ActiveX.

Les applications malveillantes de cette faille sont innombrables. Pour ne citer que les plus basiques : il est possible de tracer n'importe qui, dès lors qu'il se connecte à Internet, PSN activé ou pas. Il est également possible d'émuler en soft le PSN de quelqu'un et donc de se faire passer pour lui. Note pour moi : penser à m'acheter un Celeron A et à l'overclocker.

**Your Pentium III serial number is:**
**06720730835b14c53**
Erase cookie and start over

# PC Gratuit



*Une bien étrange action de grande envergure est en train d'apparaître Outre-Atlantique. Il s'agit de donner des PC gratuits. Pour cela, le « client » doit remplir un questionnaire dans lequel il expose ses goûts et ses couleurs. Une fois en possession de son matériel, un* Compaq Pressario 333, *et à chaque connexion sur le Net, il verra s'afficher, à droite de son écran, de nombreux messages publicitaires répondant aux goûts et couleurs qu'il a clairement exposés dans le questionnaire. De plus, ces publicités seront stockées dans le disque dur et continueront donc à s'afficher, toujours à droite de l'écran, même quand l'utilisateur se contentera de faire appel à un simple traitement de texte, les publicités étant renouvelées à chaque connexion.* Free PC, *la société responsable du projet, espère « donner » ainsi un million de machines aux États-Unis.*

# Seuil cryptique

Il est aujourd'hui illégal, en France, de crypter une information avec une clef supérieure à 40 bits. Au-dessus de cette limite, « un double de la clef » doit être déposé dans un service spécialisé dépendant de l'armée. Or, en dessous de 128 bits, tout encryptage est aujourd'hui perçable. Le gouvernement français devrait donc relever le seuil légal de 40 à 128 bits, justement. Par contre, à l'exportation, les données codées continueront d'être restreintes à 56 bits, en raison d'accords internationaux (avec les États-Unis notamment).

## INTEL À L'AMIABLE

Contrairement à Microsoft, Intel a fait preuve de beaucoup de jugeotte dans son procès sur la loi anti-trust. En effet, la société a considéré qu'un compromis avec les plaignants serait plus judicieux. Du coup, Intel a accepté de partager un peu de sa technologie avec ses concurrents, et notamment AMD. Comme quoi, un petit compromis peut être beaucoup plus payant que de rester borné… Pas vrai Bill ?

# Hiv, toujours

Source CNN: *une petite fille de huit ans, atteinte du virus du sida, s'est vue refuser pour la septième fois de l'année son entrée dans une association de scoutisme. Bien entendu, les associations en question se défendent de faire une discrimination quelconque, et la mère intente une action en justice dans ce sens. La vraie question demeure. Pourquoi cette mère s'obstine-t-elle à vouloir absolument faire rentrer sa fille chez les scouts ? Pour porter un beau foulard ? Pour faire des jeux de piste ? Et pourquoi ces scouts flippent-ils de voir la petite intégrer leurs rangs ? Ont-ils peur qu'elle se mette à sculpter un totem à l'effigie de sa maladie ?*




# Perds ton temps




Le Pentagone a toujours fait l'objet d'attaques (traduire par : scan des ports) de hackers (traduire par : petits branleurs). Cette fois, ils (traduire par : un vague porte-parole) en ont vraiment marre et viennent pleurer en public, en révélant que, rien que l'an passé, les piratins ont tenté de pénétrer leurs systèmes de 80 à 100 fois par jour en moyenne. Du coup, il y en a qui commencent à se demander si tout cela n'est pas une sorte de guerre lancée par une force étrangère, afin de déstabiliser les machines des secrétaires du Pentagone qui, je vous le rappelle, sont les seuls à être reliés directement à Internet.




ATTENTION, ILS Z'ARRIVENT !





SEUL OU EN REZEAU SUR
PLUS DE 40 NIVEAUX
BOURRES DE SURPRIZES

DES JOUETS,
DES Z'OUTILS ET DES
Z'ARMES A PROFUZION

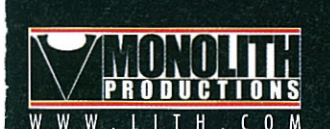
"Je vous fiche mon billet que **GRUNTZ** sera le jeu de puzzle de l'année"
JOYSTICK

"La **GRUNTZMANIA** risque de faire des dégâts"
PC TEAM




PC CD ROM





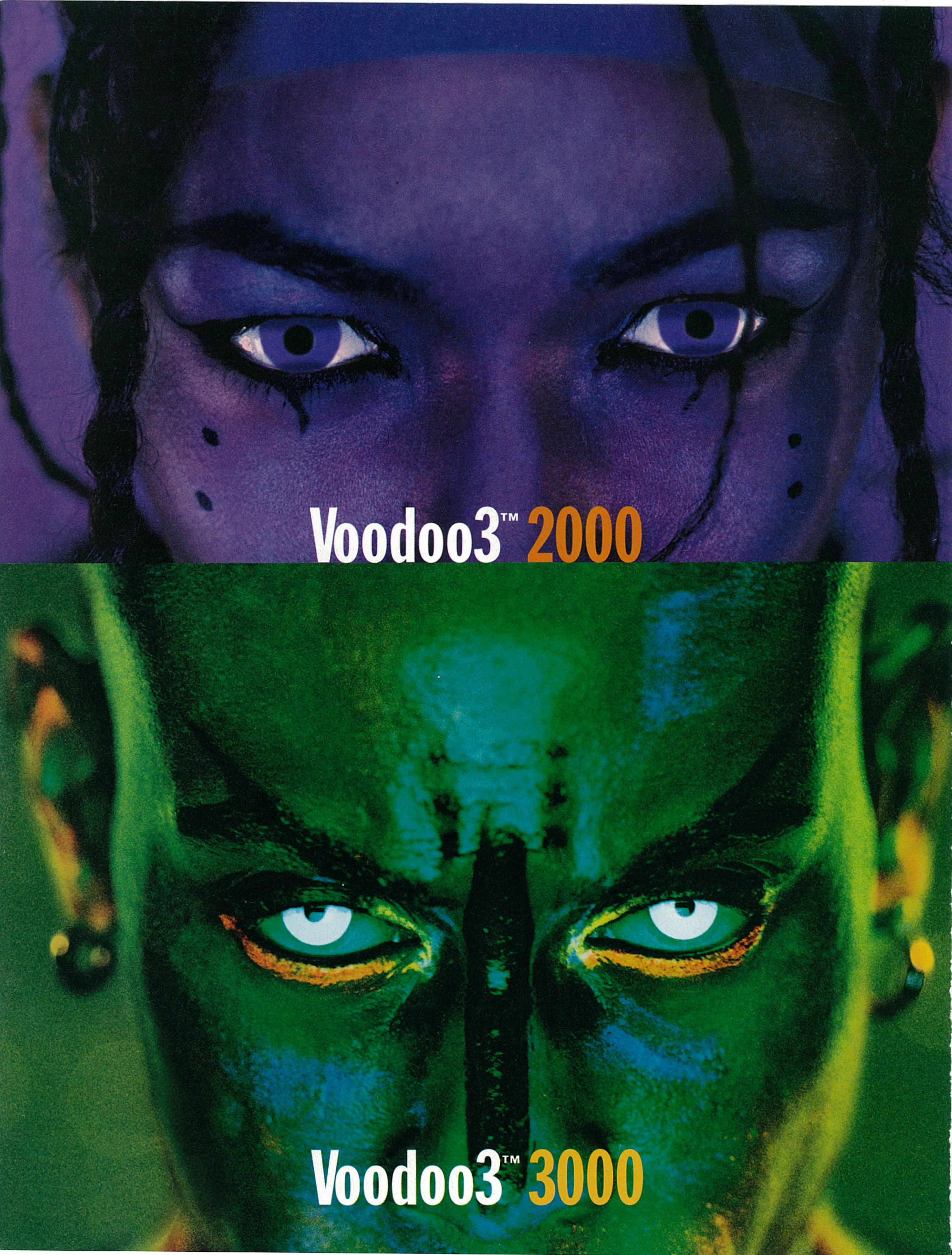

WWW.LITH.COM

VOUS Z'ALLEZ LES Z'ADORER

A PARTIR DU 25 FEVRIER




WWW.MICROIDS.COM


Voodoo3™ 2000
Voodoo3™ 3000

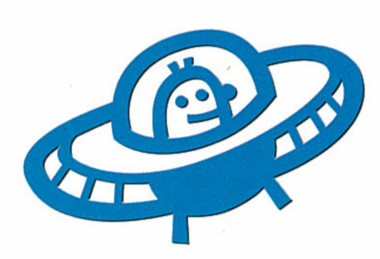
# Pauvre consk




*Certains responsables russes ont déclaré que, sans un apport de 18 milliards de francs pour corriger leurs systèmes informatiques, ils ne répondront plus de rien quant au contrôle de leurs armes nucléaires lors du passage à l'an 2000. D'autres disent le contraire et d'autres des trucs différents.*

## INTEL GRILLÉ

Pour la première fois de son existence, le fabricant de microprocesseurs AMD (Advanced Micro Devices) a dépassé Intel. Ça s'est passé aux États-Unis, au mois de janvier dernier, grâce à l'explosion des ventes de micro-ordinateurs PC à moins de 1 000 dollars. Ainsi, les microprocesseurs K6 ont équipé 43,9 % des PC, contre 40,3 % pour Intel, et 15,8 % pour Cyrix.



# Ils ne jettent rien



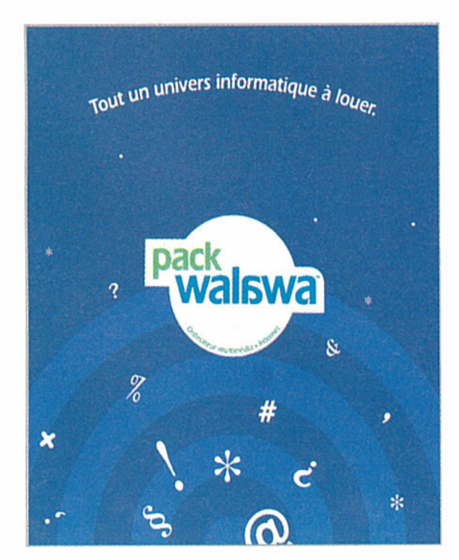
Aux États-Unis, on n'aime pas jeter. C'est ainsi que l'US Air Force vient d'apprendre qu'aucun nouveau projet de bombardier ne serait étudié avant 2013, ce qui signifie qu'elle devra garder son armada actuelle pendant une quarantaine d'années. Quarante ans, cela fait quarante années de plus pour les B-52 Stratofortress, ces avions extraordinaires spécialisés dans le désherbage vietnamien. En France, l'armée aussi joue sur la longévité : dans des casernes isolées, comme à Sourdun (77), on trouve encore des vieux Goupils bien de chez nous. Alors voilà, lançons une souscription de type « Des P-90 pour l'Armée française ».

## CADEAUX LINUX

Dès que j'aurai fini ma lessive, je fouillerai au fond de mon baril de Linux, et qu'est-ce que je trouverai au fond ? Une boîte avec Quake 1 et 2 en bundle pour cet OS, et en version Gold, en plus (donc avec les missions packs inclus). Plus tard, c'est Quake III Arena qui sera porté sous ce format. Et enfin, Loki Entertainment adaptera Civilization 2 : Call To Power pour Linux i386 et Linux PPC. Toutes les infos sur les jeux à venir sous Linux au **www.linuxgames.com/**

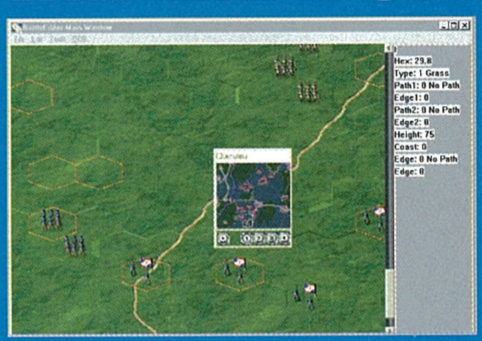



# Les vrais hommes vont au walawa




*Tiens, ça faisait longtemps que je n'avais pas vu ça : une société nommée Galaxi lance 3 packs qui sont en fait des ordinateurs que l'on peut louer au mois. Ces derniers sont divisés en 3 catégories : junior, senior et pro, au prix respectif de 399, 540 et 726 F TTC/mois. Les configurations offertes (toutes fournies avec W98 et des packs de logiciels) sont assez dissemblables, allant du Celeron 300 32 Mo de Ram avec une Rage Pro 4 Mo et un USR56 k à la composition à base de PII 350 avec une Banshee et un DVD. Après un rapide calcul, la location à l'année revient au coût d'achat d'un ordinateur dans le commerce. La durée minimum d'un abonnement est de 24 mois avec la possibilité, 12 mois plus tard, de passer vers une autre configuration. En cas de rupture de stock chez vos taiwanais préférés, vous pourrez obtenir les renseignements en écrivant au* ***info@walawa.net***

# Serge Lama IMPERATOR



Ça s'appellera Wargamer, Napoléon 1813 et il s'agira du premier d'une série, puisque « Wargamer » est malheureusement un moteur capable de simuler n'importe quel conflit entre 1700 et 1900. Ce premier volet couvrira les batailles de 1813 et 1814, la défaite de Russie à la prise de Paris. Plus étonnant, le jeu propose au choix un système en temps réel, au tour par tour ou un mélange des deux, ce qui me rend aussi sceptique que curieux. Edité par Empire, distribué par Ubi Soft, Wargamer, Napoléon 1813 sortira en mai et devrait stupéfier les amateurs du genre (pourtant blasés), en leur infligeant du jamais vu en matière de laideur.

# Unreal INSIDE

Infinite Machine a annoncé qu'il utiliserait le moteur d'Unreal, pour développer leur prochain Doom-like. Leur compagnie a été fondée par deux anciens de LucasArts qui avaient travaillé sur l'excellent Jedi Knight, l'un comme programmeur, l'autre comme designer. Comment expliquer l'intarissable engouement des développeurs pour ce moteur ? Simplement parce qu'il est le meilleur disponible sur le marché (tant qu'ID Software se garde l'exclusivité de celui de Quake3). Compatible avec toutes les cartes, il est capable de gérer des Volumetric Light (effets de halos ou de brouillards volumétriques) et du Procedure Texturing (appliquer en texture des algorithmes mathématiques, à la place des simples images, pour créer des textures mouvantes). Enfin, les lacunes du mode multijoueur ont été largement comblées, depuis la sortie d'Unreal Tournament. Infinite Machine a précisé que l'acquisition de ce moteur permettra de se concentrer sur le scénario et de s'immerger dans leur jeu, qui sortira courant 2 000.

# « Le Monde » est fou

*« Le Monde » n'est plus ce qu'il était, mon brave monsieur. L'austère quotidien n'a en effet rien trouvé de mieux, dans son supplément Interactif, que de publier, sous la plume d'Eve Lenglart, un entretien avec un programmeur de virus, en l'occurrence l'auteur de Happy99. Intitulé « Gentleman codeur » (argh !), l'article de la consœur est un chef-d'œuvre de complaisance accumulant les clichés. Par exemple : « À la terrasse d'un café, le soleil méditerranéen dans l'œil, il retire son blouson de cuir bicolore, passe sa main sur sa barbe de trois jours (...) », ou encore « ...(bla-bla-bla), explique-t-il entre deux bouffées de cigarette, la voix discrète mais les yeux bruns moqueurs ». Alors, contrairement à ce qu'on pourrait croire, ce type n'est pas un acteur américain ayant joué dans « Top Gun », c'est juste un connard qui a pourri ma bécane avec un virus ralentissant tous mes e-mails. Eh puis tant que j'y suis, je vous donne l'adresse d'un anti-virus gratuit (www.avp.com), parce que très curieusement, l'article ne cite que des programmes payants... Mais non, je ne suis pas parano.*

# Jeu du « Kiboufki »

Kiboufki ? Psygnosis, qui, ce mois-ci, bouffe la poussière. La firme met la clef sous la porte.

# Telex

On n'avait plus de place dans les petites annonces, alors on vous donne l'info ici. La société Dunne Jeux Vidéo recherche (toujours) des programmeurs, cinq plus exactement. D'une durée de 4 mois, les contrats proposés sont des free-lance, que vous soyez actuellement libres ou occupés. Cependant, elle bannit les stagiaires, qui risquent une éventration immédiate dès qu'ils mettront un pied dans les locaux de Dunne. Bref, pour toute information complémentaire, contactez Dunne, 7 rue Alexandre Prachay, 95300 Pontoise. Tél. : 01 34 33 00 23. N'oubliez pas de joindre une démo sur CD ou sur disquette pour avoir une chance de passer le barrage.

# Reluque ton larbin 2.5

Selon un sondage récent (oui, encore), un Américain sur quatre se ferait « espionner » informatiquement, au boulot, par son employeur. Le comité américain pour les libertés civiles, estimait déjà, dans un rapport datant de 96, que vingt millions de ricains se faisaient examiner de près par leur patron, ce qui est légal, puisque dans le cadre de l'entreprise. Selon l'association des chefs d'entreprise même, 20 % des compagnies yankees admettaient qu'elles avaient, à un moment ou à un autre, fouiné dans les e-mails de leurs employés ou dans l'historique de leurs brouteurs web. Plus fort encore, une étude nommée Surfwatch a démontré que la plupart des salariés passaient plus de 5 % de leur temps online à lire les nouvelles, 4 % à se balader sur des sites de cul, 3 % à vérifier leurs investissements et le cours de leurs actions (oui, aucun risque en France), 2 % sur des sites de loisirs, et les deux derniers pour cent restant sur des sites de sports. Finalement, c'est trop bien d'avoir Internet au bureau.

# Le melon, plus qu'un fruit, une passion

*Novalogic annonce pour fin 99 la sortie d'un jeu d'arcade / aventure se déroulant dans l'espace. Tachyon: The Fringe nous catapultera cinq mille ans dans le futur, au coeur d'un conflit entre une méga-corporation et des colons en rébellion contre sa tyrannique main mise. Le joueur aura le choix épineux d'embrasser l'une ou l'autre cause, celle de l'ordre établi et ses grasses gratifications pécuniaires, ou celle des gentils qui n'ont pas un radis. Tachyon : The Fringe sera également jouable via Internet, jusqu'à 120 simultanément, sur le serveur online NovaWorld. Quoi ? Qu'est-ce qu'il a mon titre ?*




# Potache aux légumes

Lorsque nous avons reçu le communiqué de presse pour la promotion de www.miammiam.com, nous nous sommes tout de suite demandé ce qu'allaient bien pouvoir devenir les logiciels de base de données de cuisine, puisque cette page web remplit désormais le même rôle. Pour le moment, plus de dix mille recettes de cuisine sont contenues dans ce site qui devrait grossir peu à peu, comme mon bide.



news

www.joystick.fr



# JoystiCk CONNexION

## Tribes en exclusivité



Le travail en équipe, c'est bien. Avec des armes, c'est mieux. Si vous êtes un habitué de notre site, vous avez déjà appris la bonne nouvelle : Joystick est le site officiel francophone du jeu Starsiege : Tribes (Dynamix). Ce « first person shooter » par équipes, online uniquement, propose à 32 joueurs plusieurs modes de jeu : Catch the Flag, Towers, Retrieval et Destroy. Ça rappelle un peu le paint-ball, avec un Jetpack dans le dos et des véhicules volants, mais sans les sales bleus du lendemain. Pour plus d'infos, relisez l'article de monsieur pomme de terre sur la bêta du jeu, paru dans le numéro 101. À partir du 5 avril, le jeu sera vendu via notre site (paiement sécurisé) ou en VPC chez Sierra. Des serveurs, hébergés par Club-Internet, seront installés au fur et à mesure pour pouvoir accueillir tout le monde.




### Telex

Un ftp est maintenant disponible : ftp.joystick.fr. C'est la foire aux patches, démos, avi et maps des serveurs de jeux. Tous les jours, Tbf vous poste les derniers patches et les dernières démos. C'est y pas chouette, ça ?

### Un petit point sur les serveurs actuellement disponibles sur notre site :

- Half-Life : sélectionnez « half-life@joystick.fr » ou l'I.P. 194.158.97.90, port 27015
- Quakeworld Team Fortress : dans le console, tapez « connect quakeworld.joystick.fr : 27502 ».
- Quakeworld Duel : dans la console, tapez « connect quakeworld.joystick.fr : 27500 ».
- Quake II Lithium : dans la console, tapez « connect quake2.joystick.fr : 27910 ».
- Quake II Battelground : dans la console, tapez « connect quake2.joystick.fr : 27910 ».
- Quake II Duel : dans la console, tapez « connect quake2.joystick.fr : 27911 ».
- Shogo : dans Multiplayer, sélectionnez « connect » et entrez « shogo.joystick.fr » comme adresse de serveur.
- Unreal : dans le menu multijoueur, sélectionnez le serveur « Joystick / Club/internet ».



## Team Fortress

Dans la série jeux en équipe, un serveur Quakeworld Team Fortress est disponible. Pour ceux qui ne sont pas déjà au courant, c'est un mod de Quake 2 où 32 joueurs peuvent s'affronter, répartis en 2 équipes. 9 classes de personnages sont proposées, chacune possédant des capacités particulières. L'objectif est d'aller sournoisement chouraver un étendard dans le camp des adversaires, puis de revenir vivant dans son propre camp pour y faire un touchdown. L'équipe qui a développé ce mod a par la suite intégré Valve, les développeurs de Half-Life, et travaille en ce moment sur Team Fortress 2, prévu à la rentrée 99. Le Sergent Perry, un passionné de ce mod, vous a concocté un guide d'utilisation, disponible dans la rubrique serveurs. Si vous voulez encore plus d'informations : **http://www.planet-fortress.com/**. Des soirées ont régulièrement lieu sur notre serveur.

## Butez-vous les uns les autres

Nous avons un serveur Unreal qui tourne depuis quelques semaines. Icecat est aux anges et rassemble régulièrement des joueurs via le forum des serveurs. Le serveur Half-Life, quant à lui, ne désemplit pas. Un deuxième serveur devrait être installé au moment où vous lisez ce mag. Vous pouvez maintenant trouver, en plus de la page qui vous donne l'état et l'occupation de nos serveurs, les premières statistiques cumulées. Pour l'instant, c'est uniquement sur Quake et Quake II. Autre nouveauté, le programme de vos soirées. Vous avez envie de buter tout plein de gens dans une folle nuit Team Fortress ? Prévenez **fraggle@joystick.fr.** Si vous le faites 4 à 5 jours à l'avance, nous annoncerons la soirée sur notre site. Dans la même veine, nous venons d'inaugurer une page de liens vers les différents clans. Si vous avez envie d'aller taquiner le voisin, tout est là.

# Dans la dimension creative, l'attente de graphismes explosifs n'existe pas.

Dans la dimension Creative, vous n'aurez jamais à attendre.

Insérez notre nouvelle carte graphique 2D/3D Riva TNT dans votre PC et la vitesse des jeux vous laissera sur place... les applications bureautiques réagiront au quart de tour à vos commandes... sans oublier une définition détonnante de qualité dans toutes les situations.

Ajoutez une Riva TNT et vous exploserez les performances de votre PC.

Pour plus d'informations, contactez le 01 39 20 86 03

**Basé sur le puissant processeur RIVA TNT de nVidia**

- Permet une accélération 3D incomparable et des superbes performances 2D
- Architecture mémoire 128 bits à large bande passante et technologie Twin-Texel 3D pipeline
- 16 Mo de mémoire synchrone et RAMDAC à 250 MHz pour des résolutions atteignant 1900 x 1200
- Offre logicielle complète : Incoming, Forsaken, Scala MM200, Colorific, 3Deep
- Existe en version AGP et PCI



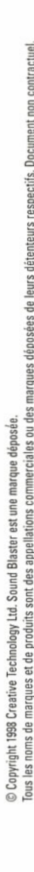




WWW.SOUNDBLASTER.COM

**La clé vers une nouvelle dimension**

Cartes audio | Cartes graphiques | Haut-parleurs | PC-DVD | Video



# FAMILLES DE FRANCE
# La guère sainte

Les croisés de la Fédération des Familles de France sont en passe de réussir leur opération d'intimidation. Cette association un peu particulière (voir page de droite l'encadré « Famille de Familles de France ») a en effet lancé un véritable ultimatum aux distributeurs et boutiques de jeux, les sommant de retirer certains titres de la vente, sous peine de poursuites judiciaires. Les menaces semblent porter leurs fruits puisque, petit à petit, tous les jeux incriminés (Sanitarium, Unreal, Grand Theft Auto, Resident Evil 2 et Carmageddon 2) sont retirés de la vente. Comment une association représentant une faction politique assez limitée (l'association revendique plus de 100 000 adhérents, mais gageons que beaucoup d'entre eux ont signé un jour pour défendre l'allocation de rentrée scolaire, et ignorent tout de l'orientation politique de Familles de France) a-t-elle pu être aussi efficace ?

## Lobbying et menaces

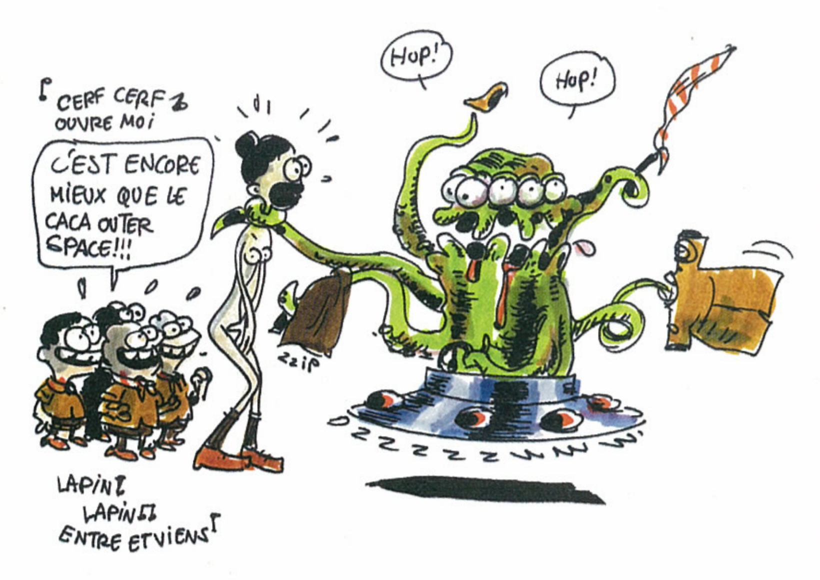
Le 8 février, lors d'une conférence de presse au MILIA, Dominique Marcilhacy, vice-présidente de Familles de France, présente devant les journalistes une sélection des jeux « les plus violents », avec démonstration sur écran







à l'appui. Après cette compil' du gore, le journaliste de Libération note, amusé : « Maintenant que Familles de France donne dans le multimédia, on attend avec impatience leur sélection de CD-Rom pornos. » Est également distribué un dossier de presse regroupant les accusations de l'association contre les jeux vidéo. Au menu : une enquête, sans valeur scientifique, réalisée auprès d'adolescents pour savoir s'ils jouaient à des jeux violents ; l'inévitable interview du psychiatre de service déclarant que les jeux violents induisent des comportements violents ; et quelques coupures de presse concernant la délinquance juvénile. Tout cela est envoyé par fax à des dizaines de journaux, de radios et de télés en France, et sera repris par l'AFP. Dans l'ensemble, les médias ont réagi avec un remarquable manque de professionnalisme : reprise intégrale, sans recul ni vérification, du communiqué de presse de l'association ; interviews complaisantes de parents déclarant qu'ils font très attention aux jeux que possèdent leurs enfants ; et outrance du vocabulaire (je vous cite les intertitres du torchon de France Soir consacré au sujet, pour rire : « Nues », « Drogue », « Péril » et « Peur »). Et je vous passe Le Figaro reprenant des citations du test de Resident Evil 2 dans Joystick, sans jamais soupçonner qu'il puisse s'agir de second degré (on commence à avoir l'habitude, Charlie-Hebdo nous a déjà fait le coup...). Au fait, dans quelle poubelle j'ai mis ma carte de presse, déjà ?




## Mauvaise foi

Comme je le rappelais le mois dernier (« Boutin multimédia », Joystick 102, p.38), les jeux vidéo gore ne sont qu'un élément d'une culture en grande partie alimentée par le cinéma violent (des films sur la mafia aux films d'horreur, en passant par « Alien » et « La Nuit des morts-vivants »). Les références et les clins d'œil sont permanents entre les deux. Va-t-on interdire ces films, ainsi que toutes les débilités ultra-violentes diffusées sur TF1 ou M6 ? J'espère bien que nous échapperons à l'exemple d'absurdité qu'est parfois le système judiciaire américain (voir page suivante l'encadré « Internationale réactionnaire »).



Je n'ai pas envie d'entrer dans le débat, souvent caricatural, consistant à se demander si, oui ou non, la violence dans les médias (télévision, jeux vidéo, cinéma, etc.) exerce une influence réelle sur le comportement : en général, le match se résume à un « J'ai avec moi plus de docteurs en psycho-schmürtzie célèbres que toi ». Pour résumer, disons que les chercheurs sérieux notent que, s'il peut y avoir un effet sur les enfants instables, celui-ci est négligeable comparé à la situation sociale de l'enfant (niveau social et culturel, situation familiale, etc.). Bref, diminuons d'abord la pauvreté et le chômage : ce sont de loin les principaux facteurs de fragilité.

# CODE PÉNAL

Familles de France prétend s'appuyer sur l'article L 227-24 du Code Pénal, stipulant que « le fait, soit de fabriquer, de transporter, de diffuser, par quelque moyen que ce soit et quel qu'en soit le support, un message à caractère violent ou pornographique ou de nature à porter gravement atteinte à la dignité humaine, soit de faire commerce d'un tel message, est puni de trois ans d'emprisonnement et de 500 000 F d'amende lorsque ce message est susceptible d'être vu ou perçu par un mineur ».
Ce texte a, de toute évidence, été prévu pour punir la diffusion aux mineurs de messages encourageant au crime, ou de films et d'images à caractère porno. Dans la Loi, on distingue la lettre et l'esprit : les tribunaux sont heureusement là pour faire la part des choses. Or, il apparaît que, appliqué à la lettre, ce texte permettrait d'interdire l'impression, le transport ou la diffusion d'un livre (« quel qu'en soit le support ») comportant des scènes violentes ou pornographiques (réfléchissez, il y en a un paquet, et pas que des mauvais !), ce qui revient à rétablir une censure pour outrage aux bonnes mœurs, soit un retour de cinquante ans en arrière ! Je ne suis pas juriste, mais il me semble que cette démonstration par l'absurde montre qu'il paraît peu probable qu'un juge accepte d'élargir l'interprétation de cet article du code au point de punir toute représentation de la violence.
Ou alors, à la prochaine diffusion du film « Un justicier dans la ville », je colle un procès à TF1. Depuis le temps que j'en rêve...

## FAMILLE DE FAMILLES DE FRANCE

En consultant les notes d'information du Réseau Voltaire (une association recensant les atteintes à la liberté d'expression et surveillant les agissements de l'extrême droite et des intégristes de tous poils), on apprend bien des choses sur Familles de France.
Par exemple que son ancienne dirigeante en exercice, Brigitte Chapouthier, « fonda le 5 juin 1991 l'association Droit et Vérité (...). Derrière cet intitulé équivoque, il fallait comprendre la défense du criminel contre l'humanité Paul Touvier (...). Efficace, Droit et Vérité se félicita, le 13 avril 1992, du non-lieu accordé par la chambre d'accusation de Paris à l'encontre de Paul Touvier. Aussi Brigitte Chapouthier prononçait discrètement la dissolution de l'association le 22 juillet ». Militant contre l'avortement, l'homosexualité et les politiques en faveur du préservatif, Brigitte Chapouthier est parfaitement en phase avec Christine Boutin, la croisée anti-PACS.
Toujours selon le Réseau Voltaire, le président de Familles de France, Jacques Bichot, n'hésite pas non plus à fréquenter l'extrême droite : « il accorde une interview le 15 juillet 1993 à l'Action Française (NDR : mouvance qui véhicule l'idéologie monarchiste et réactionnaire de Charles Maurras) ; il est présent à la tribune du IIe forum du Club de l'Horloge (NDR : pépinière des penseurs de l'ultra droite) le 24 septembre 1994 ; il officie aux cotés de Bruno Gollnish lors du colloque annuel d'un cercle du Front National le 9 novembre 1995 ».
L'association Familles de France n'est donc pas un gentil regroupement de mères de famille bataillant pour les montants de l'allocation de rentrée scolaire ou des allocations familiales. Il s'agit d'un lobby très actif, animé par un catholicisme intransigeant et militant dans les rangs de la droite la plus dure.

Familles de France fait semblant de croire que les jeux sont faciles d'accès pour les enfants de 9 à 14 ans. C'est oublier qu'un jeu vaut entre 300 et 400 F, et qu'il peut donc difficilement être aussi accessible qu'une salle de cinéma ou que la télévision familiale. Enfin moi, à 12 ans, j'avais du mal à sortir 300 F de ma poche. Remarquez, Familles de France est une association des beaux quartiers, leurs enfants ont peut-être des moyens que je n'avais pas.

## Courageux, mais pas téméraires

Finalement, le plus surprenant dans tout ça, c'est que les distributeurs de jeux ayant reçu les menaces de l'association se sont empressés de capituler, alors même que la réalité de la menace juridique n'est pas évidente (voir notre encadré « Code Pénal »). Que ce soient Carrefour, Auchan, Casino, Virgin ou la Fnac, tous ont retiré les jeux cités, qui ne sont plus disponibles que dans les magasins spécialisés, à qui Familles de France n'avait pas écrit. Un bel exemple de courage et de dignité, ma foi. Après tout, ils s'en foutent, tant qu'ils continuent à vendre les K7 vidéo de Freddy VI et Rambo XII au rayon d'en face...
Du côté des éditeurs de jeux vidéo, ce n'est pas plus brillant malheureusement. Contactés par téléphone, ils se réfugient tous derrière une hypothétique prise de position officielle de leur syndicat, le SELL (Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs). Le problème, c'est que plus d'un mois après l'offensive de Familles de France, le SELL, conformément à sa réputation d'audacieux foudre de guerre, n'a toujours pas réagi. Aux dernières nouvelles, la ten-

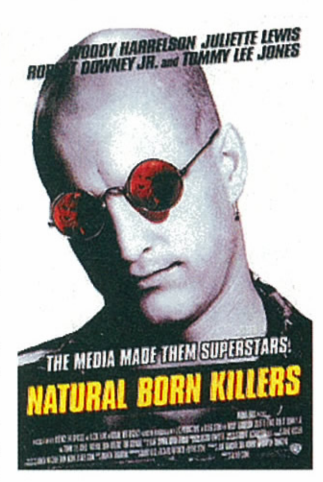








## Internationale réactionnaire




Les jeux vidéo ne sont pas les seuls à souffrir des attaques obstinées des réacs de tout poil. La famille d'une victime de fusillade intervenue dans une station-service aux U.S.A. a, en effet, porté plainte contre Oliver Stone et le studio Time Warner. Elle accuse la violence du film « Tueurs nés » (Natural Born Killers), prêchi-prêcha hi-tech et lourdingue sur le thème de la confusion entre le réel et la télévision, d'être directement responsable du crime. L'accusation a remporté, semble-t-il, une première victoire, puisque la Cour Suprême n'a pas considéré la plainte comme « abusive ». Mais cette victoire technique n'augure en rien de la suite. D'une part, lorsque le film aura été officiellement présenté au tribunal, la défense pourra invoquer à nouveau le Premier amendement de la Constitution américaine (garantissant la liberté d'expression). D'autre part, il revient à l'accusation de prouver que l'intention du réalisateur était bien de déclencher des fusillades. Il est donc peu probable que la plainte aboutisse.

dance est à la concertation entre éditeurs et distributeurs, de façon à adopter une position commune. Vu la façon dont ils se tiraient tous dans les pattes devant les micros et les caméras de télé au moment du MILIA, ce n'est pas gagné…
Familles de France exige que les jeux violents soient soumis à « une procédure du type de celle des films X » : « ils ne pourraient plus être distribués que dans des réseaux spécialisés (pourquoi pas dans les sex-shops, pendant qu'ils y sont…) et seraient soumis à une TVA majorée (déjà que les jeux sont taxés à 20,6%…) ». L'association a rejeté par avance un simple label « Interdit aux moins de 18 ans », ce qui est précisément le système que va sans doute proposer le SELL. Donc, de toute façon, il faudra qu'à un moment ou un autre, éditeurs et distributeurs se relèvent de sous la moquette et prennent leurs responsabilités face à cette absurdité.




### Épilogue

Quand on sait qui sont ceux qui animent Familles de France, on est beaucoup moins surpris que cette agitation intervienne (quelle coïncidence !) au moment du lancement de la campagne électorale pour les Européennes. On voudrait croire que les distributeurs et les éditeurs vont se ressaisir, et qu'ils auront à cœur de ne pas se laisser manipuler longtemps dans ces conditions…

Ivan Le Fou

### RÉSEAU VOLTAIRE

**Ce dossier a été réalisé en partie grâce aux informations fournies par le Réseau Voltaire pour la liberté d'expression, dont on pourra consulter l'excellent site pour plus d'informations : www.reseauvoltaire.net.**






# GENERATION 32 Mo

GRAPHICS BY rage 128 ATI

**Processeur ATI RAGE 128**
Fabuleux accélérateur graphique 128 bits 3D, 2D et DVD !

- 3D foudroyante en 32 bits
- Jusqu'en 1920 x 1440 en 32 bits
- Décompression DVD/MPEG-2 100% matérielle
- Moteur optimisé OpenGL 1.2 avec pilote ICD
- Déjà prêt pour DirectX 7 et Windows 2000

**XPERT 128**
Parfaite pour le PC familial ou bureautique
**16 Mo AGP 2X**
Version OEM uniquement

**RAGE MAGNUM**
Idéale pour professionnels exigeants
**32 Mo AGP 2X**
Version OEM uniquement

**RAGE FURY**
Solution ultime pour les passionnés de jeux
**32 Mo AGP 2X et sortie TV**
Versions OEM & Retail

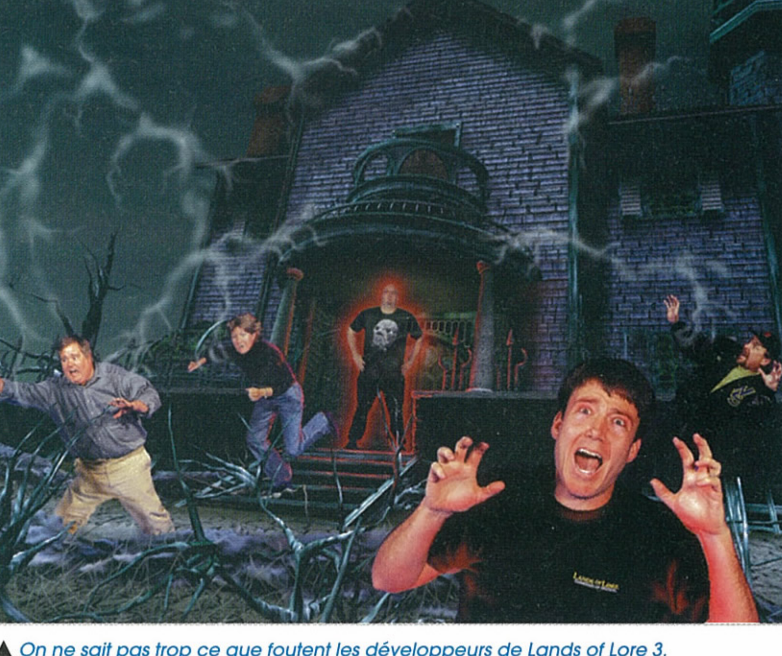
**Cartes en version OEM :** Pour activer la décompression MPEG-2 100% matérielle, le logiciel **ATI DVD Player** 3.0 (ou supérieur) commercialisé séparément est indispensable. Revendeurs, contactez votre grossiste ATI.

www.atitech.com



# Lands of Lore

**JEU DE ROLE**
**EDITEUR : ELECTRONIC ARTS**
**DÉVELOPPEUR : WESTWOOD**
**SORTIE PRÉVUE : AVRIL 99**

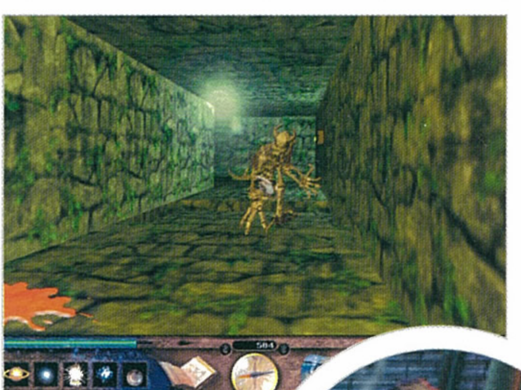


▲ *On ne sait pas trop ce que foutent les développeurs de Lands of Lore 3. Apparemment, le jeu est en retard, mais maintenant on comprend pourquoi. S'ils passent le temps à s'amuser, en se faisant des délires LoL3, le produit ne peut être que repoussé.*

Tiens, tiens, un Lands of Lore 3 qui pointe le bout de sa chaussure dans la salle des tests. Il n'a peur de rien celui-là. L'heure du matraquage en règle aurait-elle sonnée ? Rien n'est moins certain.





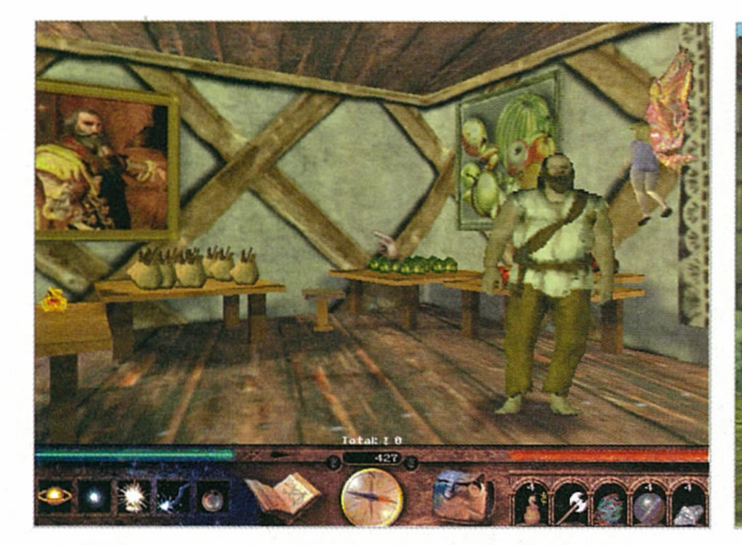


◀ *Aucun compagnon ne se joindra à vous. Mais quelques bons esprits, comme un homme lige ou une petite fée, deviendront vos fidèles.*

Je me souviens encore des petites viennoiseries qu'ils avaient préparées, pour me recevoir, il y a quelques mois de ça déjà, pour la démo de Lands of Lore 3. Je pouvais les déguster, tout en appréciant ce qui passait à l'écran, devant mes yeux. Histoire de pas avoir l'air trop goinfre, il m'arrivait même, entre deux bouchées, de poser une question en prenant mon air le plus intelligent. C'était trop cool. Ce mois-ci, j'ai eu droit à rien. Attention les petits gars, vous prenez de mauvaises habitudes, vous condamnez déjà votre jeu à un seuil de note. Mais bon, je vais être magnanime pour une fois : l'absence de bouffe à la clé ne portera pas ombrage à mes commentaires, je promets.

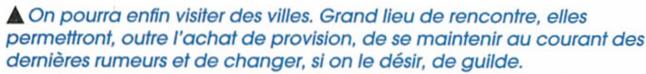
## Séquence souvenir

Chirac n'était pas Président et je portais encore des jupettes courtes, quand Lands of Lore est sorti. C'était un des premiers jeux de rôle de son époque, enfin, du revival du rôle. Son succès a été phénoménal et, du coup, Westwood a aussitôt prévu de sortir une suite. Las ! les années ont passé, je portais des jupes de plus en plus courtes et jamais Lands of Lore 2 n'arrivait. Il a fallu que je m'habille en pantalon pour me fondre dans la masse des mecs de Joystick pour qu'enfin, 4 ans après les débuts de son développement, une suite sorte. Et quelle suite ! Un truc tout pourri, laid comme un pou. Du coup, je me suis retrouvée à porter des jupes longues à grosses fleurs avec des socquettes blanches et des nu-pieds. Le comble de l'horreur. Avec ce Lands of Lore 3, je vais peut-être enfin pouvoir me réconcilier avec ma garde









▲ *On pourra enfin visiter des villes. Grand lieu de rencontre, elles permettront, outre l'achat de provision, de se maintenir au courant des dernières rumeurs et de changer, si on le désir, de guilde.*



robe. Développement éclair, malgré les petits mois de retard qui commencent à s'accumuler, et enfin jouabilité qui semble tenir la route devraient ramener mes jupes à des proportions correctes.

## Un mélange de vieux et de neuf

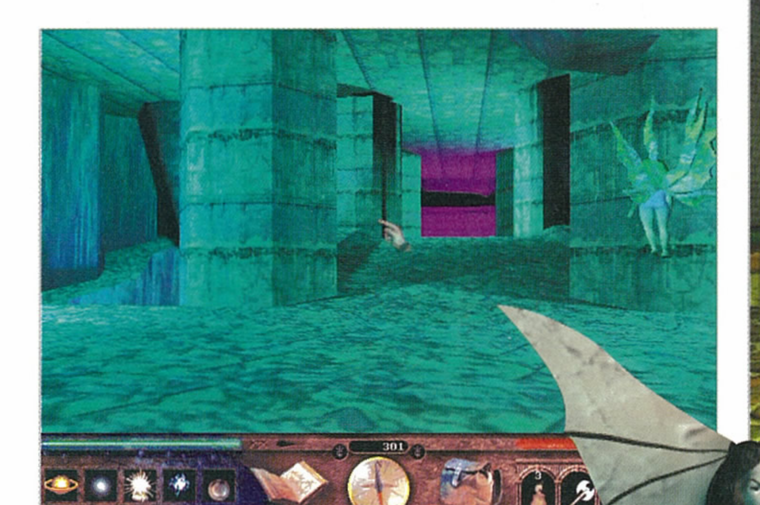
La première chose qui m'a frappée a été les ressemblances importantes entre les deux suites. Aille ! Franchement, c'est un mauvais début. Mais chassez vos ondes négatives, ce mauvais début est un faux départ. Certes, le graphisme et le principe de jeu paraissent être dans la lignée du Lands of Lore 2. Mais seules les bonnes initiatives ont été retenues. Le jeu devrait être aussi simple d'accès que son prédécesseur. Son interface intuitive ne changera donc pas beaucoup ni son écran de jeu. Lands of Lore 3 se démarquera ensuite en devenant un véritable jeu de rôle. Certains éléments de rôle seront ainsi ajoutés. L'apparition de guilde, entre autres, devrait permettre une meilleure prise en compte de l'expérience et de l'apprentissage de nouvelles adresses. Contrairement aux jeux de rôle habituels, les joueurs débuteront tous avec le même héros, Copper LeGre. Aucun paramétrage ne sera possible. Ensuite, l'association à une ou à plusieurs guildes permettra de renforcer certaines de ses caractéristiques et de le transformer en voleur, guerrier, prêtre

*C'est bizarre mais cette carte ne m'est pas inconnue. Et pour cause ! L'aventure se déroulera en partie dans des endroits déjà visités lors du premier Lands of Lore, puis du second ce qui n'empêchera pas l'apparition de nouveaux lieux.* ▼








▲ *Le graphisme devrait être plus soigné que ce qu'on a connu. Les gros pâtés pixellisés et les décors carton pâte passent à la trappe, pour enfin donner une dimension esthétique autre qu'anecdotique.*

ou mage. Bien entendu, Copper pourra être multiclassé mais sa personnalité s'étoffera alors moins vite, comme pour tout personnage de ce type. Les quêtes proposées devraient être plus intéressantes et surtout plus riches en objets spéciaux. Déjà les relents négatifs de Lands of Lore 2 commencent à se dissiper. Je sens que je vais revenir aux jupes courtes. La présence de compagnons familiers ne manquera pas d'exercer un attrait sur le joueur solitaire. Petite fée, furet (nos amis des amis des bêtes devraient être heureux) ou golem amèneront sans doute à se sentir moins seul dans cette aventure où vous ne pouvez trouver aucune âme sœur. Qui portera le grille-pain si ce n'est vous !

## Une technique enfin au point ?

Comme ses prédécesseurs, Lands of Lore 3 sera un jeu en temps réel en vue subjective. Le graphisme semblerait être enfin à la hauteur des promesses qu'on n'a cessé, depuis plus de 4 ans, de nous faire. Le moteur issu d'une version améliorée de celui de Lands of Lore 2 supportera le Direct3D et le Glide, et ça - si, si, je tiens à le signaler - sans l'ajout quelconque d'un patch à télécharger pendant des heures sur le Net. Le jeu sera supposé avoir plus d'allant, des formes plus volumineuses et surtout des textures et des couleurs enfin en nombre. Faut dire que faire mieux que les plâtrages du 2 n'a pas dû demander beaucoup d'efforts. Je suis haineuse ? C'est normal, tous ceux qui sont allés jusqu'au bout du second volet comprennent pourquoi. Et enfin, au soulagement de tous, les affreux guignols entartrés qui étaient censés jouer les personnages du 2 disparaissent pour laisser la place à des participants modélisés sur mesure et accompagnés de dialogues à peu près intelligents. D'ailleurs, pour éviter les effets risibles de déclamations à faux, de véritables acteurs seront embauchés pour doubler chaque parole. Les éditeurs en auraient-ils fini avec les économies malvenues ? Apparemment, Westwood a tiré la leçon de ses erreurs.







▲ *Le nombre de sorts utilisables est impressionnant. Il devrait y en avoir au moins 65. Beaucoup plus nombreux que dans le LoL2 et plus pratiques, ils feront partie intégrante de votre vie d'aventurier.*

## Les promesses seront-elles tenues ?

Là est le mystère. Aucune version jouable n'est arrivée à la rédac donc on ne peut pas être sûr à 100 % du résultat. Mais, l'ayant vu tourner, je peux vous dire qu'apparemment, on peut s'attendre à un produit de qualité très riche. Les détails que je vous ai donnés ne représentent qu'une infime partie du jeu. Dans tous les cas, vous pouvez être certain que Westwood aura intérêt à être sur ses gardes. On ne va pas le rater, s'il essaye de nous entuber une fois de plus. Mais bon, ce que laisse deviner le jeu devrait assurer que tout se passe bien. Du coup, il y a de fortes chances pour que, cet été, je porte des jupes trop courtes pour cacher le haut de mes cuisses.

Kika







# Vampire

**GENRE : JEU DE ROLE - EDITEUR : ACTIVISION - DÉVELOPPEUR : NIHILISTIC SOFTWARE**
**SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 99**



White Wolf lance son bébé, Vampire, chez Activision. Traduction : l'un des meilleurs jeux de rôle entre dans le jeu vidéo. Faudra s'attendre à quelque chose de sanglant.

White Wolf a donc filé sa licence à Activision, afin que le développeur Nihilistic Software puisse créer un jeu vidéo autour de l'univers du jeu de rôle vampire. Pour ceux qui ne connaissent pas trop l'univers, sachez que Vampire vous permet de jouer le rôle d'une des nombreuses créatures de la nuit, décrites dans les œuvres de Anne Rice. Autour d'une table, accompagné de quelques potes, le tout arrosé de café en quantité industrielle. Pour ceux qui ne suivent décidément toujours pas, il est encore temps d'aller voir « Entretien avec un vampire ». Vous trouverez la cassette chez TF1 Vidéo, dans le pire des cas. Toujours pour les plus ignares d'entre vous, interrompez votre lecture, et reprenez-la quand vous aurez fini de regarder le film. De toute façon, rien ne presse, le jeu ne sortira pas avant le mois de novembre prochain, si tout va bien, et il reste encore une kyrielle de menus détails à ajouter.

## Histoire de crocs

Vous vous glisserez dans la peau d'un jeune croisé, Romuald, Christof de son petit nom. Et votre aventure débutera au XIIe siècle, pour se terminer 800 ans plus tard, c'est-à-dire en novembre 99, date de sortie du jeu (on ne le dira jamais assez). L'action sera fragmentée en cinq époques (je vous imagine mal rester 800 ans, temps réel, rivé derrière votre bécane), dans lesquelles il faudra non seulement dessouder du vampire, du loup-garou et de la goule, mais aussi faire quelques alliances avec quelques-uns de leurs représentants. Ainsi, vous devrez gérer une véritable petite bande organisée, plus ou moins morte-vivante selon ses membres actifs. Tour à tour, vous irez dans la Prague médiévale, Vienne, Prague un peu plus moderne, Londres et New York, revisitant ainsi quelques hauts-lieux des légendes vampiriques écrites dans les œuvres de Anne Rice.

Comme tout jeu de rôle qui se respecte, vous aurez le loisir de déclencher une multitude d'actions plus différentes les unes que les autres. Vous pourrez faire vos courses dans un marché médiéval, ou une



▲ *Non content de vous taper des vampires, faudra faire avec les loups, garous ou pas, et les goules !*

boutique de Londres de la fin du siècle dernier, ou encore parler avec les nombreuses rencontres qu'offre ce jeu. Inutile de vous dire que les réactions de vos éventuels interlocuteurs risquent de dépendre de la gueule de votre groupe d'aventuriers, ainsi que de son taux naturel d'agressivité.

## La gueule du Monde

Comme dit précédemment, vous aurez à traverser quatre lieux en cinq époques. On n'a pas encore vu d'autres époques que la première ; mais si le reste est aussi bien foutu que Prague au XIIe siècle, ça risque d'être très prometteur. Dans la mesure où Vampire est un jeu d'ambiance, il y aura un maximum de détails à exploiter pour restituer l'atmosphère lourde, glauque, et gothique qui caractérise si bien l'univers lyrique et terrifiant développé précédemment par White Wolf. Des textures employées, au design des différents bâtiments, mobiliers et personnages, un gros effort a été fourni pour rendre l'ensemble riche en détails, sans pour autant nuire à l'ambiance et à la jouabilité. Les personnages, par exemple, sont construits sans que l'on ressente un outrancier « facettage », leurs vêtements bougent en fonction de leurs différents mouvements, et leurs déplacements sont aussi souples qu'ils auraient pu l'être au naturel. En un mot, tous les protagonistes sont beaux, bien designés et riches en détails physiques. Mais va falloir être patient, et se contenter de rêver, de faire une partie entière pour rencontrer plein de types fringants dans des sapes à trois plaques, avec les jambes des filles qui dépassent des échancrures des robes.

## On va faire (un peu) dans le détail

Tout le jeu sera en trois dimensions, et à la troisième personne. Cependant, un ingénieux système permettra de changer son angle de vue. De plus, on aura la possibilité de se glisser dans le personnage pour pouvoir percevoir l'environnement par ses propres yeux. Le tout, bien sûr, en temps réel, et sans que cela rame. Pour en ajouter dans l'alléchant, on pourra gérer les différents personnages du jeu en réseau.
Reste la grande inconnue : l'aventure !
Évidemment, à ce stade de la création, il nous est encore difficile de vous dire de quoi il en retourne. Cependant, nous savons que des gens comme Robert Huebner et Ray Gresko se collent déjà à la programmation. On les a auparavant rencontrés sur Dark Forces II : Jedi Knight et sur Mysteries of the Sith, qui restent à ce jour des références dans les jeux d'action, tant par leur design, que par la restitution de l'ambiance des films de Lucas. Pour finir, et pour ceux qui craignent que l'univers de « Vampire » soit mal adapté, sachez qu'un écrivain de chez White Wolf se trouve dans l'histoire. Il s'appelle Daniel Greenberg, et il a participé à tous les produits de la gamme « Vampire ».
Comme quoi, ça aura beau être un jeu de vampires, on n'aura aucune raison d'avoir peur.

Pete Boule




*Une simple commande de la souris vous permettra de changer très simplement d'angle de vue.* ▶

## Les vampires

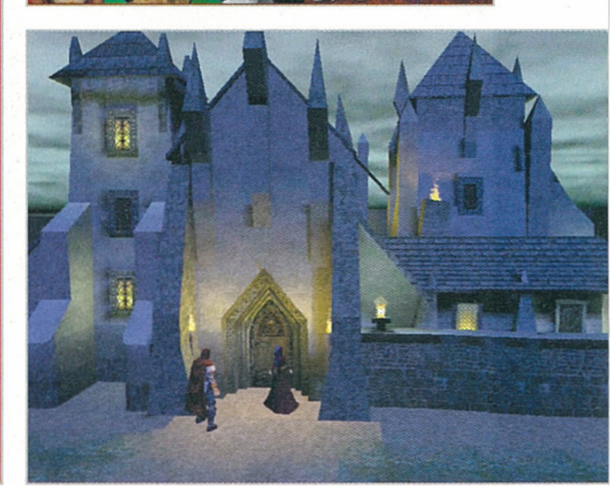
Évidemment, on aura droit à une pelleteuse de vampires plus différents les uns que les autres... En attendant de les découvrir modélisés, on peut imaginer les brutes qui se planquent derrière les dessins.





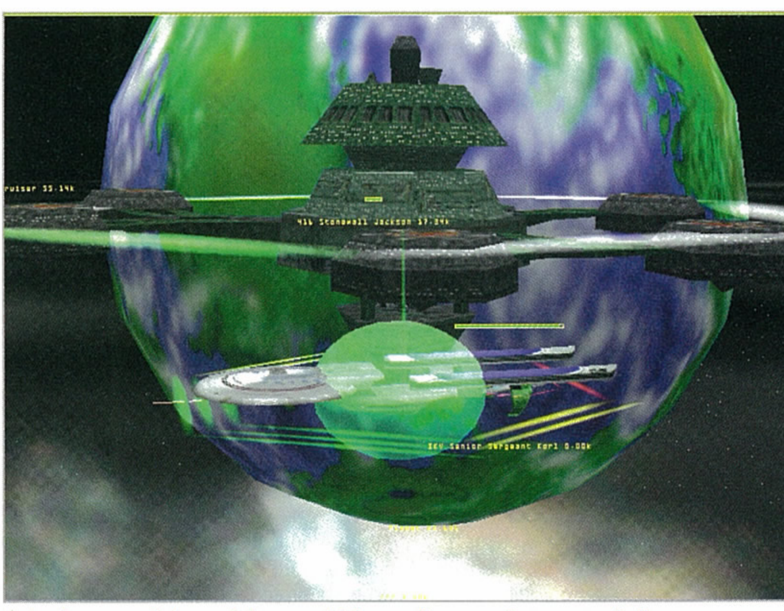






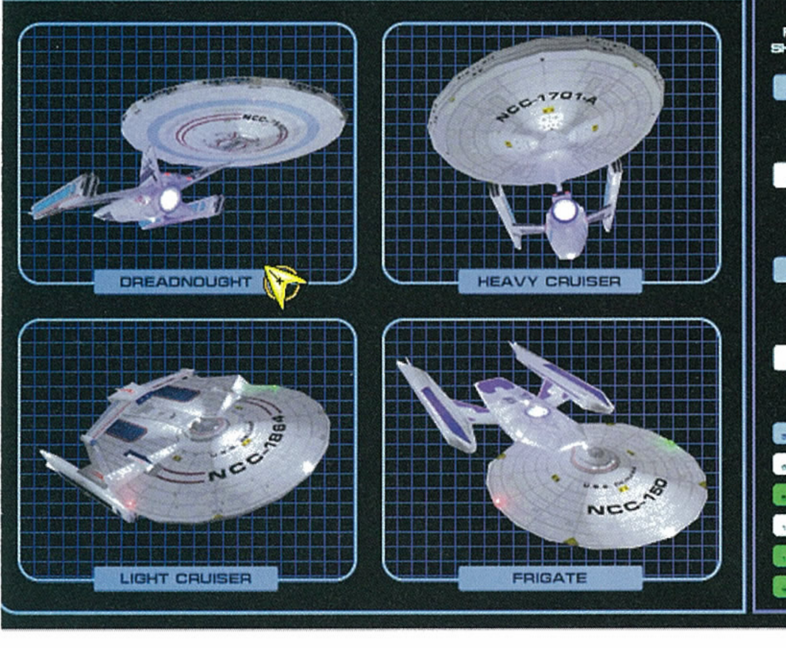
# STAR TREK Starfleet Command

**GENRE : STRATÉGIE - EDITEUR : INTERPLAY**
**DÉVELOPPEUR : INTERPLAY - SORTIE PRÉVUE : SEPTEMBRE 99**



*Les bases spatiales sont de gros objets massifs auxquels vous vous frotterez parfois. Le moteur supporte très bien la présence de ces gros objets et de toute la flopée de vaisseaux qui l'entourent, sans aucun ralentissement.*




Interplay et Star Trek : c'est une longue histoire d'amour aux multiples rebondissements. Le dernier est un gros bébé qui semble bien se présenter.

Les oreilles en pointe, la tête rase, je me vois déjà dans l'Enterprise à traquer les Klingons et à découvrir de nouvelles communautés encore inconnues de la Terre. Argh !

Ce n'est qu'une alpha version ! Il faudra attendre septembre pour se livrer à une quelconque activité dans la galaxie Star Trek. Pour vous faire patienter, il ne me reste plus qu'à vous livrer mes premières impressions d'un soft d'un genre particulier.

Inspiré du jeu de plateau Starfleet Battles, Starfleet Command en intégrera les principaux composants. Espèces, vaisseaux, terrains, techniques, le monde de Star Trek détaillé sur le papier passe sur le PC. Quelques règles et détails sont laissés de côté pour alléger le moteur. Pas de jeu tour par tour, et le système est restructuré pour permettre d'évoluer en temps réel. Les armes ne subiront pas le même sort. Comme dans la série, elles nécessiteront un certain temps de recharge. Du coup, on peut dire que les combats se dérouleront plus ou moins au tour par tour. Les Gorns, avec leurs grosses torpilles à plasma, ne seront pas plus avantagés que les pauvres mecs équipés de maigres phaseurs à tir presque instantané.

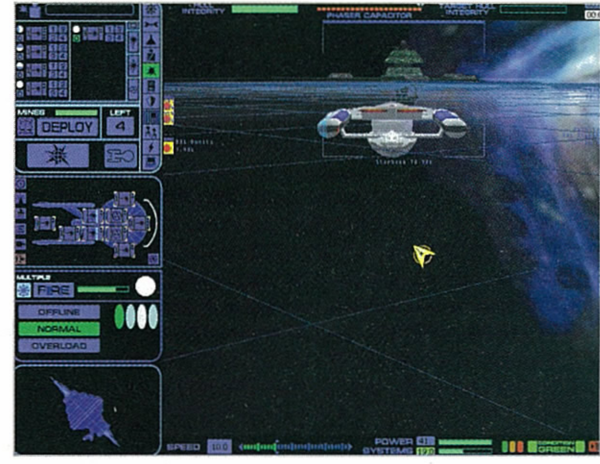
Les vaisseaux se déplaceront en 2D, dans des décors 3D. Ils ne seront pas aussi maniables que ceux des simulateurs spatiaux traditionnels. Un déplacement latéral prendra de la place et du temps, mais certaines manœuvres, en échange d'énergie, autoriseront des mouvements plus rapides. Heureusement, des routes prédéfinies permettront de gérer à l'avance les manœuvres d'évitement, de fuite ou de feinte, et ce de manière plus économique pour vos réserves. Le plus impressionnant dans le jeu sera sans aucun doute le paramétrage des vaisseaux.



Presque chaque fonction, du petit phaseur gauche au bouclier avant-droit, sera accessible. Pas de doute, le Capitaine Kirk, ce sera vous.
Le principe de jeu promet lui aussi beaucoup. Il fonctionnera en grande partie par points de prestige. Un combat victorieux sans perte et vous serez porté au faîte, avec ensuite possibilité d'upgrader votre vaisseau ou d'agrandir votre flotte d'un nouveau vaisseau. Si tout se passe bien, votre flotte s'accroîtra en même temps que la difficulté des niveaux. Sinon, l'éditeur de missions continuera à vous proposer un jeu à votre hauteur. En tout, une trentaine devrait être proposée, pour chacune des 6 races. Parmi elles, seulement 9 seront scénarisées. Les autres dépendront uniquement de votre manière de jouer et donc de votre prestige. Bon plan, la qualité graphique sera au rendez-vous. Il suffit de voir les photos pour se rendre compte que la 3D est exploitée au maximum avec brio. En plus, le décor sera complètement interactif et ne manquera pas de pièges pour les imprudents : trous noirs, nuages de gaz, astéroïdes, chaque accident de l'espace agira sur les vaisseaux, en bouffant plus ou moins d'énergie. Un combat à proximité d'un trou noir et vous êtes sûr que la moitié de votre barre d'énergie passera dans la compensation de la gravité. L'univers de Star Trek n'est pas simple et Starfleet Command semble bien parti pour intégrer toute sa complexité tout en offrant un produit ultra-maniable aux joueurs. Hum, il sort quand, déjà ?

Kika

▲ Le zoom est excellent. En jouant avec les angles de vue, on peut voir son vaisseau sous toutes ses formes.



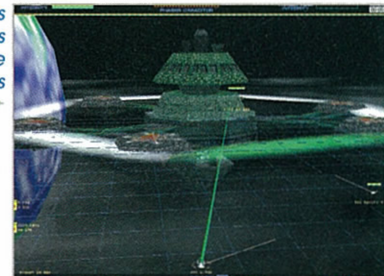
◄ N'oubliez pas que les déplacements se font en 2D. Du coup, une grille figure la surface sur laquelle vous évoluez, histoire de mieux repérer la position des objets par rapport à vous.

Plusieurs angles de caméra vous sont proposés. La vue de dessus vous permet de vous faire une bonne idée du champ de bataille. ▼





Comme dans les simulateurs classiques, les boucliers prennent de l'énergie sur les autres systèmes du vaisseau. ►

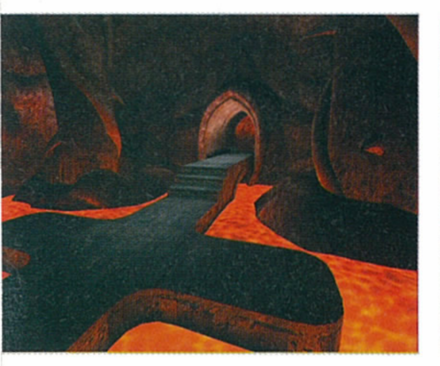


◄ L'interface sera configurée en fonction de l'espèce choisie, mais elle restera suffisamment semblable pour éviter une réadaptation obligatoire au joueur.



# Quake 3 Arena

**SHOOT 3D - EDITEUR : ACTIVISION - DÉVELOPPEUR : ID SOFTWARE - SORTIE PRÉVUE : FIN 99**









▲ *Pour les effets graphiques, consultez le glossaire du bon docteur Kant dans Joystick 97 : ils y sont tous.*

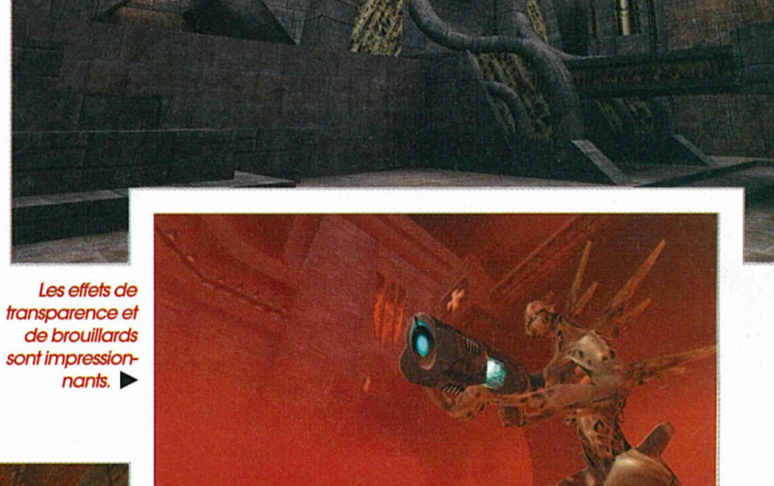
Quake 3 Arena est certainement le jeu en réseau le plus attendu pour ces prochains mois. De nombreux changements sont au programme. Tout d'abord, les personnages devraient se diviser en plusieurs classes : légers, normaux et lourds. De plus, ils se verraient chacun affublés d'un niveau de résistance variable ainsi que d'une vitesse différente, ce qui devrait rallier tous les amateurs de Duke, comme moi, qui trouvaient que les personnages du jeu d'Id Software se traînaient comme de sales limaces. Les cartes en Deathmatch représenteront une partie très importante d'Arena, résolument (en fait, uniquement) orientée réseau. Les scores, sur ces dernières, seront commentés par une voix artificielle. Côté graphisme, que du beau et du très beau, avec des personnages articulés de partout, brandissant l'arme que le joueur a choisi et évoluant dans un environnement fouillé à l'extrême avec des lumières dynamiques, des réflexions et tout et tout. Les maps qu'on a pu voir sont composées d'architectures possédant des arrondis, ce qui va dépareiller avec le côté « cubiste »



▲*Une ambiance bonne enfant, pleine de poésie.*



◀*L'architecture présente des aspects... organiques.*



de la série. Les effets graphiques prendront aussi tous leurs sens, avec les power up que l'on devrait trouver et dont un rend le joueur invisible. Quant au contrôle du personnage, on devrait être servis. Les persos ne se contenteront plus de faire de vagues mouvements de la main, afin qu'on les suive à l'instar de Lassie, le chien ami des enfants. Non, cette fois, on devrait pouvoir effectuer de véritables danses, pour peu qu'on aime se donner en ridicule en public. Enfin qu'importe, le plus important est de savoir que tout ceci sortira dans relativement peu de temps On en sait un tout petit peu plus sur le système minimal requis pour Arena : il faudra disposer d'un P200 MMX avec une Voodoo 1. Le système moyen idéal étant un bon PII 300 nanti d'une Voodoo II.

Bob Arctor

*Les effets de transparence et de brouillards sont impressionnants.* ▶





# Mise à JOUR du PC BOWER/JOYSTICK à nous qu'on a !




Ben voilà, vous avez été nombreux à avoir acheté la config que nous avions préparée, avec Bower, et qui date maintenant du mois de novembre 98. Devant la montée en puissance de nos petits jeux préférés, nous voulons toujours vous offrir le matériel le plus approprié au meilleur prix. Accessoirement, nous ne sommes pas seuls à proposer des configs « clef en main », et il faut bien s'aligner sur les autres. Nan, je dis ça parce que, forcément, c'est un peu râlant de voir qu'on peut avoir mieux pour la même somme. Bref, nous avons donc fait subir un petit lifting à notre config. Le processeur Pentium II 350 mHz passe à 400 mHz. Nous ne voyons toujours pas l'intérêt de monter un Pentium III, puisque les jeux optimisés SSE (anciennement KNI) ne pointent pas encore le bout de leur nez. En revanche, nous avons monté la capacité de la RAM de 64 Mo à 96 Mo : plus de RAM garantit un meilleur chargement des textures. Nous gardons toujours une bonne carte mère à base de chipset 440BX, puisque l'on pourra y monter un Pentium III 800 mHz au moment opportun. Le disque dur passe, lui, à une capacité de 10,2 Go, toujours en 7 200 tours/minute.

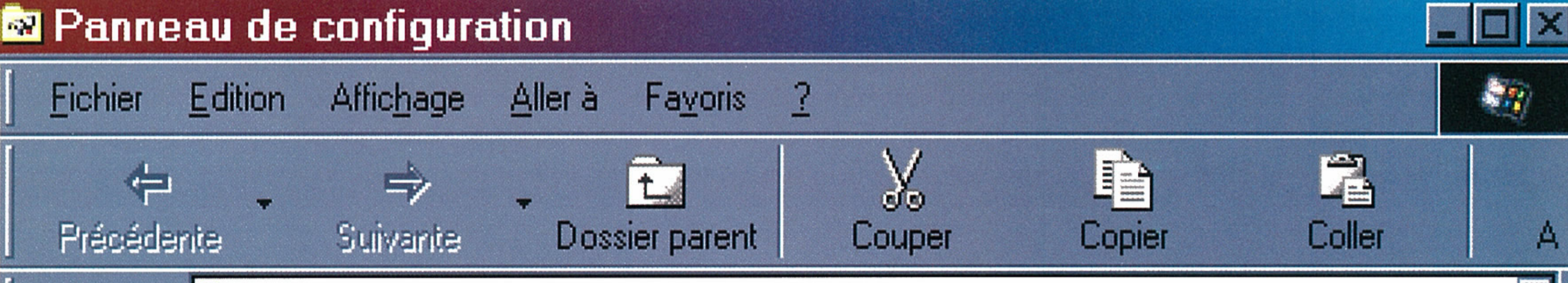
Nous avons encore une fois soigné l'affichage vidéo. Une ATI Rage Fury 32 Mo équipée d'une sortie TV vous permettra d'exploiter au mieux les jeux DirectX6, et sa décompression Mpeg 2 prendra tout son intérêt avec le lecteur DVD 6 vitesses (32X en mode CD-Rom).

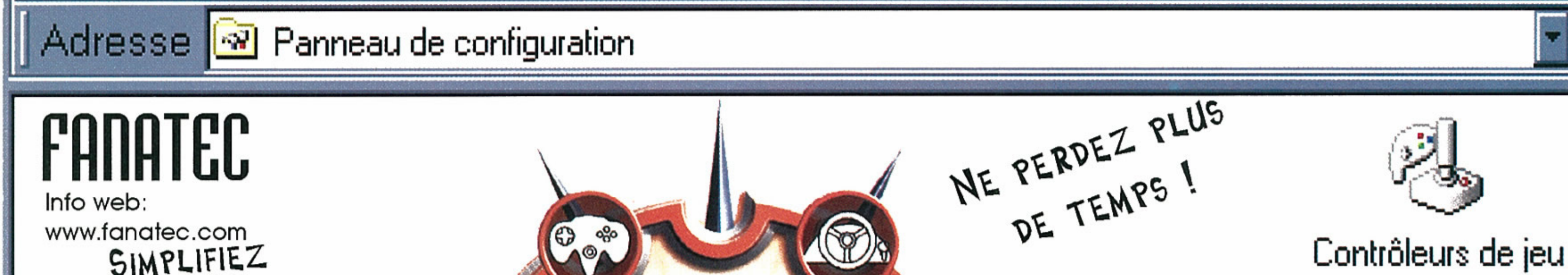
Pour garder une compatibilité Glide, nous avons gardé une Voodoo 2 12 Mo. Voilà bien l'ensemble vidéo le plus performant et compatible de la planète. Le moniteur reste le Philips 107S (17 pouces), qui nous offre un taux de rafraîchissement de 85 Hz en 1024x768.

Côté son, c'est le carnage : une Sound Blaster Live ! Player, qui vous permettra d'exploiter les jeux au format EAX (Environment Audio Extensions). Et grâce aux 5 enceintes, vous pourrez enfin vous laisser submerger par le son 3D. Côté modem, une carte 56K au format PCI vous permettra de vous éclater la tronche sur les serveurs Half-Life, Quake ou Shogo de notre site Web, et accessoirement d'envoyer des mails à votre copain/copine.

Bien évidemment, Windows 98 est installé, et nous gardons tous les softs (14 jeux), ainsi que le joystick Cyborg de Saitek. Alors, du coup, tout ça est plutôt cool.





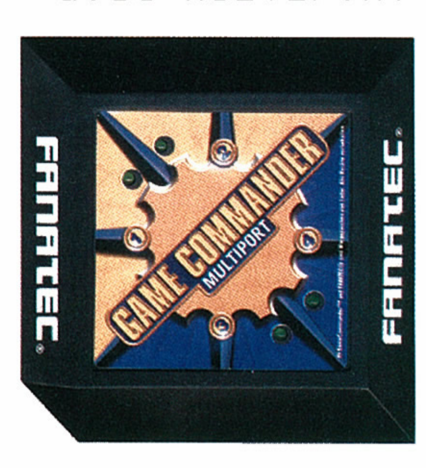

SIMPLIFIEZ VOS JEUX SUR PC JOUEZ !










# JUST CLICK AND PLAY !

**DESORMAIS, JOUER SUR PC EST AUSSI SIMPLE QUE JOUER SUR CONSOLE !**

**GRÂCE AU MULTIPORT FANATEC CONNECTEZ JUSQU' À 4 JOUEURS BRANCHEZ VOLANTS, JOYSTICKS, MANETTES ETC...**

## LANCEMENT AUTOMATIQUE DES JEUX

Le calibrage et la programmation sont automatiquement mémorisés.

## PROGRAMMATION STANDARDISEE

Interface de programmation standardisée pour tous les joysticks, manettes, volants...

## LANCEMENT DE LA MANETTE POUR TOUS LES JEUX

Regroupement des jeux par thèmes ou création personnelle.

**CARACTERISTIQUES:**

*Le calibrage des manettes non digitales n' est plus necessaire.Facile d' utilisation !*
*Toutes les options de mise en place de la manette sous Direct X sont automatiquement appliquées quand le jeu est lancé.*
*Il programme toutes les manettes* de tous les fabricants grâce à l' interface standard.*
*En programmant les différents éléments avec les commandes du clavier, vous pouvez les utiliser même s' ils ne sont pas compatibles avec le jeu.*
*Tous les boutons peuvent être programmés à partir d' une seule commande ou d' une série de commandes en temps réel.*
*Toutes les manettes analogiques peuvent être maintenant programmées.*
*Le Game Commander offre une interface pour lancer et installer les jeux.Tous les jeux peuvent être regroupés et lancés en cliquant 2 fois.*
*Il est compatible avec toutes les manettes (compatibles Direct X, USB également) !*

*Une minorité de manettes avec connecteurs pour clavier ne sont pas compatibles.Cependant la configuration automatique et les caractéristiques du calibrage fonctionnent avec tout type de manette.




# Baldur's Gate
## Tales of the Sword Coast

**JEU DE ROLE**
**EDITEUR : INTERPLAY**
**DÉVELOPPEUR : BIOWARE**
**SORTIE PRÉVUE : MAI 99**



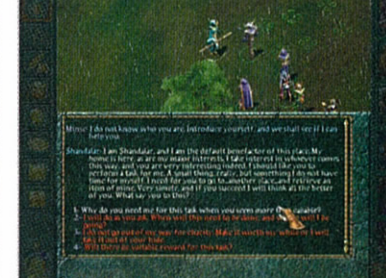

▲ *L'écran qui m'a hypnotisée. C'est beau, transparent et délicat. Que dire de plus ? Les nouvelles cartes sont toutes de cette qualité.*

Depuis une semaine, je porte sur moi mes petits CD de Baldur. Comprenez, on attendait l'add-on pour une preview. Et puis rien, jusqu'à la fin du bouclage où le miracle est arrivé. Sans doute le cierge dans l'église où j'avais fini par me compromettre...

J'entends déjà quelques esprits « mal tournés », du genre paranoïaque aigu, nous accuser de faire cause commune avec les éditeurs. Deux pages de news le mois dernier et encore deux autres ce mois-ci. Si on ne peut pas appeler ça du forcing, alors qu'est-ce que c'est ? Eh bien, cher lecteur, c'est tout simplement les feux de la passion. Et comme dit le proverbe, quand on aime, on ne compte pas. Alors, à la place de hurler, à la face du Net et sur nos mails, que nous sommes des vendus, regardez plutôt avec pitié les joueurs aliénés que nous sommes devenus et respectez au moins notre ténacité à vous ramener les plus petites bribes d'infos sur notre obsession. Nous avons réussi à récupérer non pas quelques photos sur le Net, mais carrément la bêta envoyée par l'éditeur le lendemain du bouclage. C'est dire comme l'ambiance était survoltée.

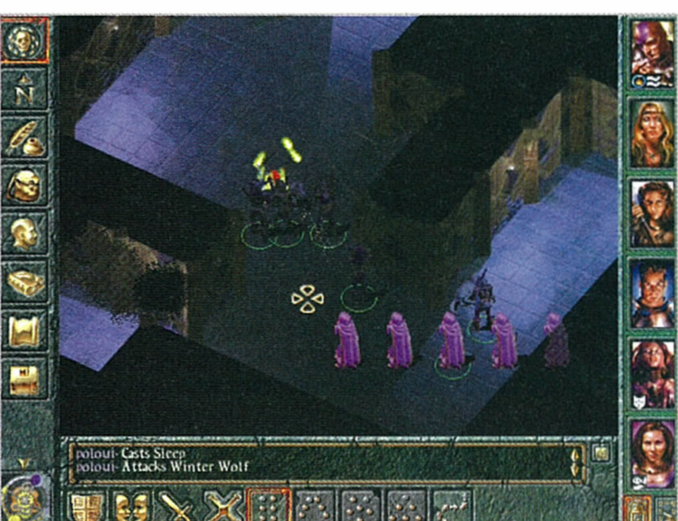
Après avoir failli casser le CD, en l'introduisant dans le lecteur, enfin, j'ai pu soulager mes neurones stressés. J'ai éprouvé mon premier plaisir lorsque tout d'un coup mes persos sont passés au niveau supérieur. C'était si simple. Même pas la peine de tuer Saverok. J'ai installé l'add-on, lancé le jeu et chargé ma dernière sauvegarde et hop voilà,



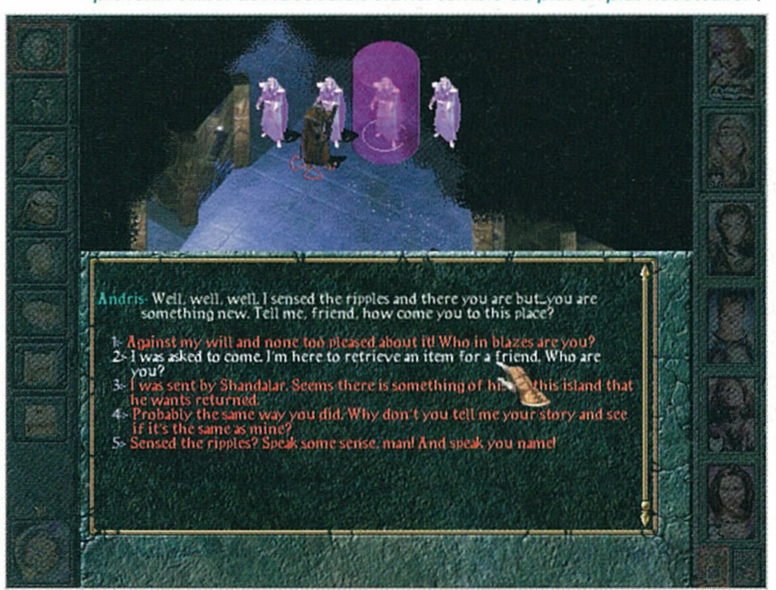





▲ *Un clin d'œil à Diablo ou une ouverture vers un autre monde ? Mystère...*



*Ça change. Les ennemis se mettent à blaguer, pour vous attaquer sans prévenir. Utiliser des raccourcis clavier semble de plus en plus nécessaire.* ▼







un niveau supplémentaire de sorts (mais toujours pas le nuage mortel). Mon druide peut maintenant porter une épée longue. Ah ! Je vous vois ricaner en me traitant de poire. Vous, vous n'avez pas attendu. Vos héros étaient depuis longtemps niveau 15. D'accord, mais maintenant comment allez-vous faire pour les importer dans l'add-on ? Les parties hackées ne passeront pas.

La première carte m'a emportée sur une nouvelle vague de félicité. Je n'ai pas aperçu de fleurs, dans ce mignon petit village, mais j'ai pu me mirer dans une eau d'une transparence et d'une finesse inégalées. Je ne pensais pas qu'on pouvait faire mieux qu'avant, mais apparemment je me trompais. Le graphisme promet d'être mortellement beau.

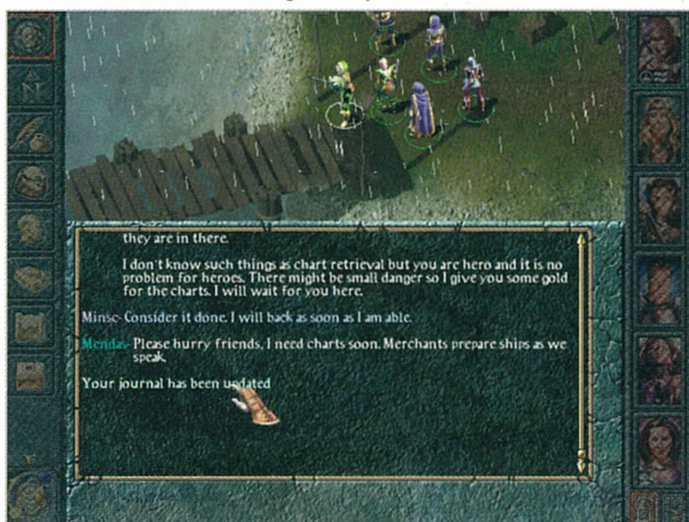
L'entourage fut la cause de mon premier étonnement. Il a l'air beaucoup plus actif. Dans ce petit bled de bord de mer, c'était la cohue. Les habitants allaient et venaient. Presque tous me proposaient une mission ou me donnaient des indications sur les deux grandes quêtes. L'une semble plus accessible que l'autre. La Durlag's Tower, celle sur laquelle les indications sont les plus nombreuses, promet maintes richesses et un combat avec un démon, euh, démoniaque. L'autre risque d'être plus complexe. Elle porte directement sur les origines de Baldur et sur une île mystérieuse qu'aurait découverte le bâtisseur de Baldur.

Ma première quête m'a transportée dans un lieu inconnu, une geôle pour mages prétentieux. Les combats ne sont pas impossibles, mais j'ai dû recharger pas mal de fois, pour m'en sortir sans mort d'homme. Si vous cherchez des affrontements plus simples, il vous suffira de revenir dans la partie déjà connue de Baldur. Toute l'ancienne carte reste accessible avec ses quêtes non remplies et ses trésors encore perdus. L'add-on se superpose au premier jeu. Et, primordial, vos sauvegardes sont automatiquement récupérées.

Là s'arrêtent mes premières impressions. Le jeu est arrivé trop tard pour que je puisse aller plus loin. Mais vu la qualité du peu que j'ai vu, il y a fort à parier que l'add-on sera aussi intéressant que Baldur's Gate, avec de nombreux donjons en plus et surtout une île entièrement inconnue avec des relents de grand mystère




◀ *La carte reste pratiquement identique. Un nouveau lieu apparaît, accessible par moyen de locomotion classique. Mais d'autres, plus mystérieux, ne se révéleront que si vous savez les trouver.* ▼







◀ *Mon premier homme-poisson : il est bleu et parle bizarrement. Mais il saura vous donner de précieux renseignements. Alors, pas d'ostracisme.*

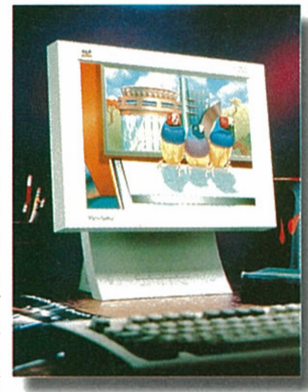
# Python

Le Python est un encodeur MPEG-1 temps réel. Il dispose en entrée de prises composites et S-Video et se relie au PC via la prise parallèle. Pas besoin d'ouvrir sa bécane. La compression du son est, en revanche, assurée par la machine, la source vidéo devant être raccordée à votre carte son. L'avantage d'un tel boîtier réside sans conteste dans le gain de temps. Il faut, en effet, savoir que la compression MPEG-1 reste quelque chose de compliqué. Contrairement à ce que l'on peut penser, l'encodage est une opération très coûteuse en temps machine, que même un PII 450 ne sait pas faire en temps réel. Par exemple, dans le format VideoCD (l'ancêtre du DVD), il faut être capable de compresser 30 images par seconde en 352x288 avec un débit de 150 ko/s, soit 9 Mo la minute (au lieu de 400 Mo non compressés), sans compter qu'il faut préalablement enregistrer le film avec une carte de capture (compter 6 ou 7 Go pour un quart d'heure sans compression). Avec le Python, tout ça est réalisé en une seule passe et en temps réel. Côté qualité, et si la source est très bonne, on obtient un résultat proche du VHS. Ce n'est pas génial, pas aussi bon qu'un film en VideoCD, mais ça reste parfaitement exploitable. Pour peu que l'on ait un soft de gravure, genre EZ CD Pro Deluxe, on peut directement graver un VideoCD avec menu. La classe, non ? Le soft fourni avec l'engin a cependant refusé de tourner sur 2 machines de la rédaction, fort encombrées, il faut le dire, mais n'a pas posé de problème sur 2 autres machines plus classiques (Windows 98, cartes son, réseau, 32 Mo de Ram et Voodoo 2). À ce propos, le boîtier fonctionne parfaitement avec un P 166. Le signal peut être PAL ou NTSC (pas de Secam, hélas), et la capture sur image fixe donne d'excellents résultats, avec une résolution pouvant aller jusqu'à 1536x1152 en JPEG. Le Python est fourni avec plusieurs logiciels : Xing Player et Xing Encoder, StreamWorks Mpeg Server pour Internet (pour faire une WebCam, par exemple), Video Mail (pour envoyer des mails vidéo) et Kai's Power Soap SE. C'est un peu cher, mais c'est vraiment très pratique !

**▲ Constructeur : Videonics**
**Téléphone : 01 49 46 23 46**
**Distributeur : Graphics**
**Prix : 2 390 F TTC**

# ViewSonic VPD 150

Les écrans plats, ça fait rêver. Et bien figurez-vous que ça ne va pas tarder à débouler sur vos tables. Certes, cela existe depuis longtemps, mais l'on assiste depuis peu à une chute des prix qui risque fort de ne pas s'en tenir là. Toutes les marques en font et la concurrence s'annonce sévère. On commence avec ViewSonic et son VPD150. D'un poids de 5,8 kilos et d'une épaisseur de 7,6 cm, son écran de 15" (en fait près de 17", si l'on fait référence à un écran normal), peut pivoter, pour offrir une image « portrait », pratique pour les applications de texte, ou « paysage », plus adaptée au dessin ou au jeu. C'est comme si vous tourniez votre moniteur sur le flanc. La connexion à l'ordinateur s'effectue via une prise numérique aux normes DFP. Du coup, chaque pixel de l'écran correspond à un pixel physique de votre machine. L'écran étant en 1 024x768, c'est dans cette résolution que vous profiterez le mieux de ce moniteur. Mais, il vous faut une carte graphique numérique. Pas de problème, l'écran est fourni avec la carte ATI X-Pert LCD équipée du processeur Rage Pro. Notez que la 3Dfx 3, la Savage 4 et l'ATI 128 sortiront également avec une prise numérique. Pour finir, le VPD150 est équipé de 2 haut-parleurs et d'une garantie de 3 ans sur site par échange pur et simple. Allez, je prends le pari que ça va descendre sous la barre des 5 000 francs, en fin d'année.



**▲ Constructeur : ViewSonic**
**Distributeur : ViewSonic France**
**Téléphone : 01 41 47 49 00**
**Prix : 8 000 F TTC**

# Quoi

## X6-31M & X7-34

Saitek n'est pas en manque d'idée. Personne, à ma connaissance tout du moins, n'avait pensé à proposer un Bundle regroupant un joystick et un joypad. Cela peut paraître idiot, mais c'est loin d'être le cas. Allez jouer à FIFA avec un joystick analogique ou bien à Monaco GPRS2 avec un joypad. La question ne se posera plus, du coup. Basé sur deux modèles bas de gamme, ce bundle défie toute concurrence en matière de prix. Mais n'allez pas croire que le matériel est obsolète. Il n'est certes pas aussi solide qu'un bon vieux joystick à 500 balles, mais il suffit pour une utilisation modérée. Le joystick (X7-34) est somme toute très classique, avec quatre boutons et deux trims de réglage. Le joypad (X6-31M) est quant à lui plus intéressant. Il dispose d'une croix à huit directions, de six boutons de tir avec contrôle individuel de cadence (pour les shoot'em up par exemple), et le soft livré permet de redéfinir les boutons. Moi je dis que pour 150 francs, c'est plutôt cool.




**▲ Constructeur : Saitek**
**Distributeur : Transecom**
**Téléphone : 01 39 86 96 30**
**Prix : 150 F TTC**

# Race Leader Force Feedback USB

**D**éjà testé dans Joystick en version non USB, le Race Leader Force Feedback reste, à ce jour, le volant à retour de force le moins cher du marché. Sans égaler la qualité de fabrication de périphériques 500 francs plus cher, il offre des prestations correctes, notamment grâce à son moteur puissant. Le design des pédales a été revu, mais elles restent un peu molles à mon goût. Autre point défavorable, le système d'attache, bien que modifié lui aussi, n'en reste pas moins énervant et peu pratique. Mais bon, pour ce prix-là, il y a forcément quelques sacrifices à faire. La connexion USB offre l'avantage de libérer un tant soit peu le processeur et d'accélérer par là-même le déroulement du jeu. Sans retour de force, son maniement reste très agréable, ce qui n'est pas le cas du Formula Force, par exemple. Comme ce dernier, le Race Leader utilise la technologie I-Force 2.0 et possède deux leviers arrière permettant de passer les rapports de vitesse. Enfin, il dispose d'une dizaine de boutons.

▲ **Constructeur : Guillemot**
**Distributeur : Guillemot**
**Téléphone : 02 99 08 90 88**
**Prix : 995 F TTC**




***Par Lord Casque Noir***

# Fusion Pad

**Constructeur : ThrustMaster**
**Distributeur : Guillemot**
**Téléphone : 02 99 08 90 88**
**Prix : 269 F TTC** ▶

**L**'USB est à la mode. Ce pad peut se connecter, au choix, sur l'USB ou bien sur le port joystick. Du coup, il est également compatible avec l'I-Mac d'Apple. Utilisant une technologie Risk, il offre la fiabilité du numérique tout en étant analogique. La demi-sphère faisant office de croix à 8 directions peut en effet simuler un joystick analogique. Ça ne vaut pas pour autant un vrai joystick analogique. En revanche, ça vaut largement un vrai pad. La prise en main est bonne et le système permet de ne jamais avoir mal au pouce. On peut bien évidemment programmer les 10 autres boutons (il y en a 2 dessous). Il est également possible d'utiliser ce pad comme souris, mais ça ne marche pas avec mon ordinateur... bizarre. Bref, voici un excellent pad, idéal pour les fans de FIFA (hein, Ivan) et bien robuste en plus. C'est un peu cher tout de même, mais bon, quand on aime, on ne compte pas (hein, Ivan !)




# Formula Force GT



**O**n a enfin pu tester le volant Force Feedback de chez ThrusMaster. Identique d'aspect à la version non Force Feedback, le Force GT possède un moteur de forte puissance et utilise la technologie I-Force 2.0, concurrente de celle de Microsoft mais pas incompatible. Il se connecte, au choix, à la prise joystick ou bien à l'USB (sous Windows 98 uniquement). Notez que cette dernière offre un débit supérieur et, de fait, un meilleur résultat. Le volant se voit doté, outre des 4 boutons en façade, d'un levier de vitesse séquentiel et de 2 pads arrière permettant de passer les rapports comme sur une F1. Les pédales ont été renforcées et pallient ainsi le problème du modèle non Force Feedback. Le système d'attache reste quant à lui toujours aussi pratique. Mais si le Force Feedback est excellent, il s'avère nettement moins agréable dans un jeu non retour de force. Le volant reste dur et l'on sent quelques « crans » pas toujours très agréables. Pour terminer, son prix élevé ne le rend pas très compétitif, face à celui de Microsoft, qui, sans offrir un retour de force aussi convaincant, n'en demeure pas moins plus polyvalent. Il est livré avec Johnny Hebert' Grand Prix.

◀ **Constructeur : Thrusmaster**
**Téléphone : 02 99 08 90 88**
**Distributeur : Guillemot**
**Prix : 1 499 F TTC**

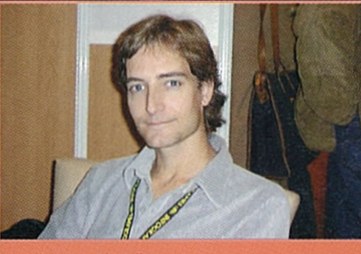
# Reportage

PAR WANDA

# Microsoft

Comme chaque année, Microsoft a organisé son grand rassemblement fraternel des journalistes de jeux vidéo du monde entier. Tout auréolé de gloire, l'apôtre de Billou est apparu devant la foule des fidèles et il a prononcé ces mots : “ Ceci est mes jeux, ceci est mon système d'exploitation. Jouez et rebootez en paix. Peace, love & games ”.



Si le secret de Billou, c'est de savoir s'entourer, alors Ed Fries en est un exemple de plus.

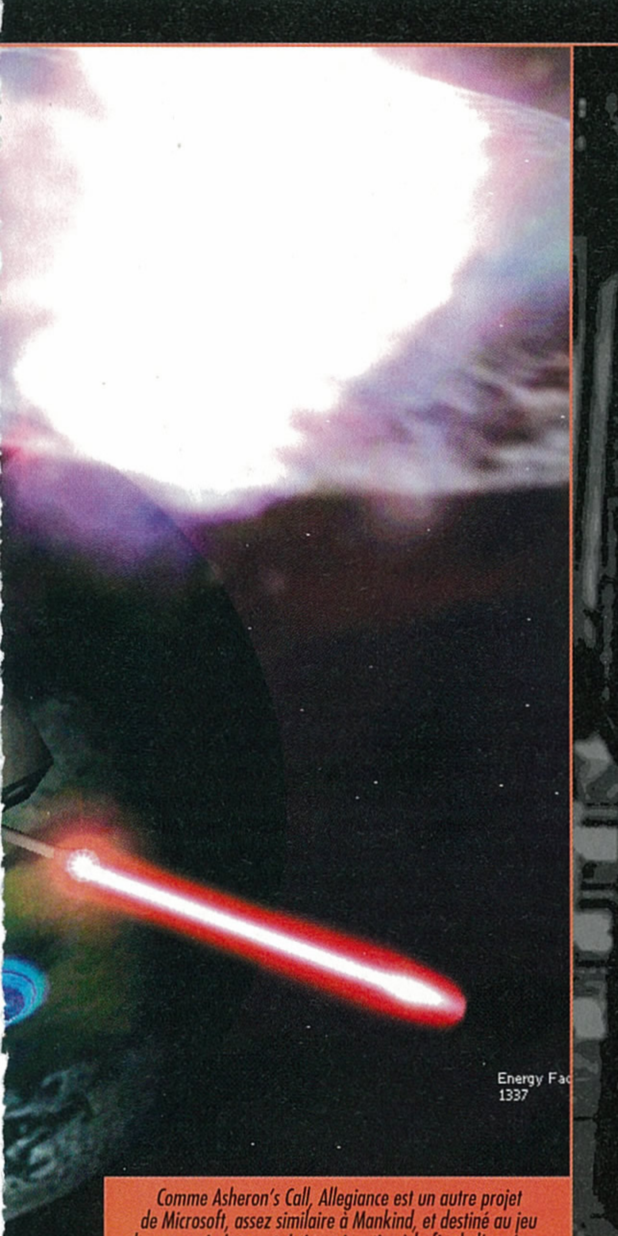



Asheron's Call, le jeu de rôle multiplayer dont je vous avais déjà parlé l'an dernier, est destiné exclusivement à la Zone. Et comme Microsoft n'a pas prévu de monter un serveur français cette année, il ne sera pas distribué chez nous.



La mare au canard (je n'en ai vu qu'un) de la partie 6 de la section 23 de la division 12 du campus Microsoft.

# Gamestock 99

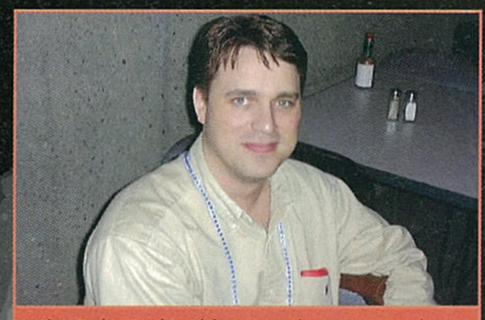


Comme Asheron's Call, Allegiance est un autre projet de Microsoft, assez similaire à Mankind, et destiné au jeu de masse via Internet. Lui aussi sortira à la fin de l'année… Mais pas en France.

Chez Microsoft, les années se suivent et ne se ressemblent pas. Les discours, l'ambiance et le rythme général du Gamestock de l'an dernier étaient plus speed et - je m'en rends compte avec le recul - un rien forcés et théâtralisés. Le trac sans doute. La volonté de réussir à faire admettre à cette bande d'ados attardés que nous sommes (ne nous leurrons pas), qu'on peut être gros et intelligent à la fois. Traduction : que Microsoft, tout monstrueux qu'il est, est aussi capable de faire de vrais bons jeux. Et c'est vrai que le catalogue de l'année dernière était intéressant. Et c'est vrai que sur le plan financier, ça a plutôt bien marché pour eux. Et c'est vrai que les projets de cette année sont encore meilleurs. Sans doute est-ce une des raisons pour lesquelles on les sentait plus détendus, les gars de Crosoft. Presque joueurs. Ça m'a fait réaliser à quel point ce milieu du jeu vidéo, malgré tout ce qu'on peut lui reprocher d'immaturité et de manque d'organisation, est incroyable de richesse et de fraîcheur.

## ILS M'ÉPATENT

À Joy, on n'a pas trop l'habitude de s'étendre sur la politique des éditeurs. Ce que font les développeurs est quand même beaucoup plus intéressant. Sauf que Microsoft n'est pas un éditeur comme les autres. À première vue, il fait même penser à un éléphant dans un magasin de porcelaine. Mais en y regardant de plus près, on se rend compte qu'au-delà de la puissance de tir et de la volonté de vendre, le département jeux de Microsoft a la pêche. Et qu'il est bourré de joueurs forcenés. Ed Fries pour ne citer que lui, aujourd'hui grand chef indien des jeux chez Crosoft, a débuté en tant que développeur de jeux sur Apple II et Atari 800 ! Son discours d'accueil s'en est ressenti : pas de langue de bois, de la modestie, de l'enthousiasme… Le discours d'un joueur qui a envie de faire des bons jeux, et qui avoue ne pas toujours y arriver, faute de recette miracle. J'ai été épatée par la sincérité et la lucidité de cette approche, et par ce qu'elle laissait passer de vraie compréhension du processus de création et de respect des créateurs. Si Ed Fries mène réellement la politique de tolérance que son discours laisse suggérer, de plus en plus d'excellents développeurs pourraient, à terme, rejoindre le giron de Microsoft, à l'instar de Chris " Wing Commander " Roberts (Digital Anvil) ou, plus récemment, de Chris " Total A. " Taylor (Gaz Powered Games).



Chris Taylor (Total Annihilation) était là en guest-star. Il nous faudra attendre cet été pour avoir les premières infos sur le jeu qu'il développe actuellement pour Microsoft, au sein de sa nouvelle structure, Gas Powered Games.

## AND THE WINNERS ARE :

Cela dit, sur les treize - euh, quatorze - jeux présentés à Seattle, je ne vous en ai sélectionnés que cinq, dont notamment les trois jeux de Digital Anvil, qui s'est taillé la part du lion dans cette affaire. D'ailleurs, le quatorzième jeu - le jeu mystère - est également signé Digital Anvil : Freelancer, le projet de longue haleine de Chris Roberts himself, nous a été présenté lors d'une démo surprise. Pas d'images disponibles et appareils photo interdits : ce jeu a beau être en développement depuis déjà deux ans, il ne devrait pas sortir avant au moins… 2001 ! Une date qui a profondément désespéré Iansolo. Il faut dire que le concept du shoot/aventure spatiale, avec commerce et gestion de carrière à la clé, le tout destiné au online de masse, nécessite la création d'un monde (quatre mondes, en fait) monstrueux. Mais on aura le temps de vous en reparler…




Leur World Championship Soccer 2000 n'est autre que le Ruud Gullit Soccer de Rage Software, dont je vous ai déjà parlé il y a quelques mois. (sortie prévue : automne 1999.)

# Age of Empires II
## THE AGE OF KINGS

**GENRE :** STRATÉGIE TEMPS RÉEL
**DÉVELOPPEUR :** ENSEMBLE STUDIOS
**ÉDITEUR :** MICROSOFT • **SORTIE PRÉVUE :** AUTOMNE 1999
**MULTIJOUEUR :** 8 • **WEB :** WWW.ENSEMBLESTUDIOS.COM

*Age II, c'est mille ans d'histoire à parcourir, de la chute de Rome à la fin du Moyen Age, pour 13 civilisations distinctes.*



Age of Empires II était le jeu le plus attendu de cette cuvée 1999 et, d'après ce que j'ai pu en voir, il ne devrait pas décevoir les fans du premier. Les autres non plus, d'ailleurs. Prenons un exemple au hasard : moi. Autant le n°1 m'avait laissée sur ma faim, tant sur le plan artistique - trop de bâtiments identiques d'une civilisation à l'autre ! - qu'au niveau tactique et stratégique - j'upgrade à toute blinde pour construire mes trois unités clé - que sur le plan de la jouabilité - que de temps perdu à empêcher ses unités de faire des conneries ! -, autant le n°2 me donne envie d'y jouer tout-de-suite-maintenant-pousse-toi-que-je-m'y-mette. À ce jour, je ne connais qu'un seul réticent : Ivan le Fourbe.

Côté plaisir des yeux et de l'intellect, il n'y a rien à redire : les décors, les bâtiments et les sprites animés sont beaux à mourir, et les différences entre civilisations semblent historiquement crédibles. Pareil pour les voix, qui seront en "vo" dans toutes les versions du jeu : les Francs parleront français, les Teutons allemand, etc. Grâce aux nouvelles possibilités diplomatiques et commerciales d'Age II, on ne sera plus obligé de latter à mort ses adversaires ou de construire une merveille avant eux pour gagner. Une nouvelle possibilité de victoire consistera à accumuler les richesses. Dernier point : les campagnes - 6 à l'heure actuelle - tourneront autour de personnages historiques célèbres, comme Jeanne d'Arc (le chef de produit du groupe Action et Stratégie est français…) ou Genghis Khan (NDRC : sa meuf est Tartare ou quoi ?).

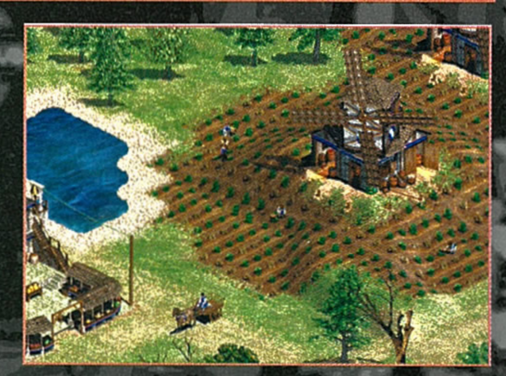


Côté richesse et densité, c'est tout pareil. L'IA des unités a été grandement améliorée et celle de l'adversaire ordinateur a été entièrement réécrite. Bon, ce ne sont que des promesses, je vous l'accorde. Il est clair que je n'ai pas eu le temps de vérifier tout ça. Mais si Age I a été le jeu de stratégie temps réel le plus vendu au monde, comme se plaît à le rappeler Microsoft, j'imagine qu'ils n'ont pas lésiné sur les moyens pour réaliser le II. Enfin, quoi qu'il en soit, le jeu propose maintenant des forma-



*Bruce Shelley, co-designer de Age of Empires et de Civilization, ici dans le bureau de son chef de produit préféré, notre compatriote Sébastien Motte.*





La formule 2D + sprites d'Age II lui permet de tourner sans carte 3D. En revanche, elle réclamera pas mal de puissance CPU et de RAM.

tions, des options de ronde, de garde et de poursuite, différents niveaux d'agressivité, des ordres de rassemblement en un quelconque point de la carte (qu'on peut même assigner à un bâtiment, de façon à ce que toutes les unités qu'il produit rejoignent d'elles-mêmes le champ de bataille, par exemple), la possibilité de commander des productions multiples, une unité spécifique pour chaque civilisation (rien à voir avec les personnages historiques des campagnes solo, qui n'ont pas d'aptitude particulière), la possibilité d'aborder des navires adverses pour les capturer, des raccourcis clavier et carte, davantage d'indicateurs sonores... La centaine de nœuds de l'arbre technologique - maintenant accessible en cours de jeu (ouf) - semble impossible à parcourir entièrement au cours d'une partie, ce qui permet de miser sur une bien plus grande richesse stratégique. Bref, à moins que les craintes d'Ivan le Fourbe se réalisent (il a peur que, malgré tous les raccourcis carte, l'impossibilité de dézoomer n'appauvrisse la partie tactique), Age II devrait faire un malheur.



On pourra suivre les unités derrière les bâtiments, grâce à leur silhouette.

# MIDTOWN MADNESS



En mode " course contre la montre ", une flèche donne la direction du prochain " check point ", et un petit plan du quartier, en bas de l'écran, indique toutes les positions : nous, nos adversaires et les différents check points. A nous de trouver le meilleur itinéraire jusque-là.

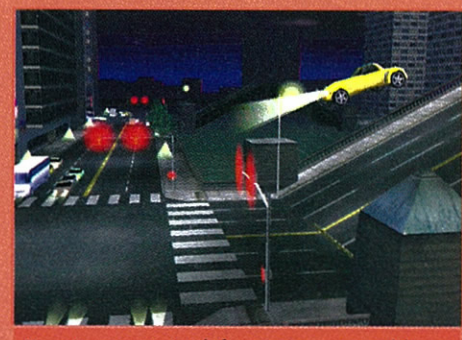
**GENRE : ARCADE**
**DÉVELOPPEUR : ANGEL STUDIOS**
**ÉDITEUR : MICROSOFT**
**SORTIE PRÉVUE : JUIN 1999**
**MULTIJOUEUR : 8**
**WEB : WWW.ANGELSTUDIOS.COM**

Midtown Madness fut incontestablement la révélation de ce Gamestock 99. Tout le monde se pressait autour des deux PC sur lesquels tournait le jeu, attendant avec impatience son tour pour tâter, qui du joystick, qui du volant. Les places étaient d'autant plus chères que ceux qui jouaient avaient du mal à céder leur place. C'est donc avec soulagement que j'ai enfin pu me poser sur l'une des deux chaises magiques. Et j'ai eu, moi aussi, bien du mal à m'arrêter de foncer dans les rues de Chicago, grillant tous les feux et dégommant tout sur mon passage, en essayant de trouver des raccourcis pour atteindre l'arrivée de ma course avant les autres. C'est à peine si j'ai pu goûter au plaisir de foncer sur les piétons, de voir leur mine affolée et leurs bonds frénétiques pour m'échapper, ou de mettre mes concurrents hors circuit par quelque coup fumant !



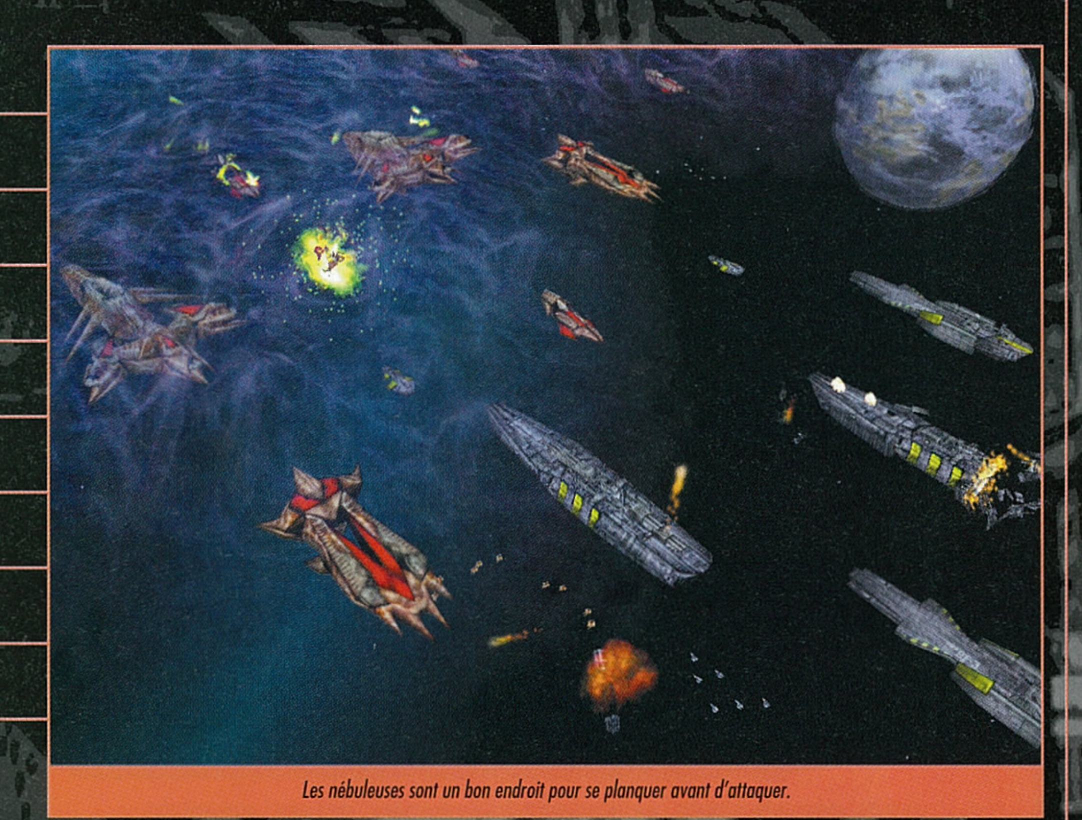
La méthode gros bourrin, avec le semi-remorque, ne manque pas de charme quand on débute. Enfin, moi, j'ai bien apprécié.

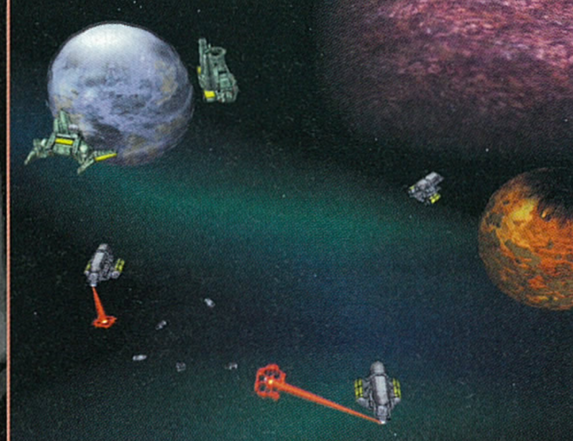


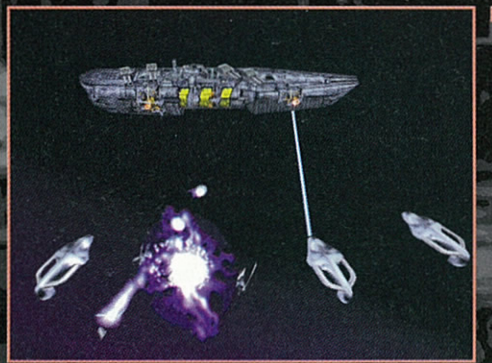


Vous n'avez jamais rêvé de foncer sur un pont quand il est en train de se lever ?

Bref, vous l'avez compris, ce jeu s'annonce comme sacrément prometteur et débile, avec ses 65 km de rues, ses 10 véhicules (de la Coccinelle au semi-remorque) aux conduites réalistes, ses innombrables lieux à explorer (jusque dans certains immeubles), ses 5 types de course solo, son mode multijoueur, sa difficulté, sa vitesse, sa jouabilité d'enfer, son environnement en mouvement perpétuel, ses centaines d'éléments interactifs, ses forces de police bien chiantes quand on n'arrive ni à les semer, ni à les catapulter hors de notre route, son option " je dessine ma course tout seul comme un grand "...


Les nébuleuses sont un bon endroit pour se planquer avant d'attaquer.

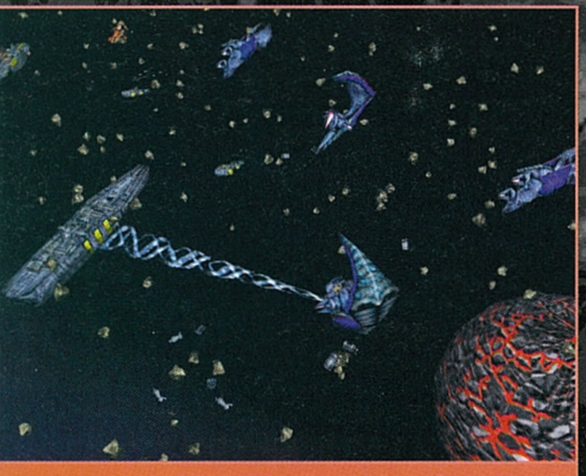

Comme dans Total Annihilation, on pourra recycler les épaves.



# Conquest : Frontier Wars

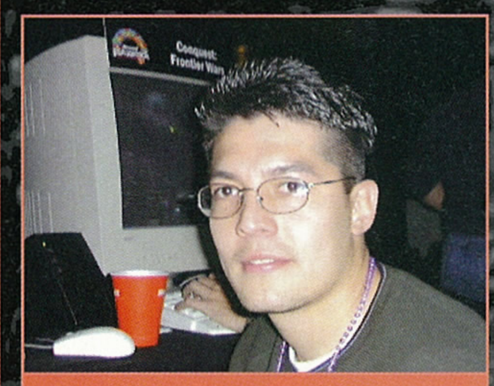
**GENRE :** STRATÉGIE TEMPS RÉEL
**DÉVELOPPEUR :** DIGITAL ANVIL
**ÉDITEUR :** MICROSOFT
**SORTIE PRÉVUE :** AUTOMNE 1999
**MULTIJOUEUR :** 8
**WEB :** WWW.DIGITALANVIL.COM

Un jeu de stratégie temps réel dans l'espace ? Dès les premières images, mon sang n'a fait qu'un tour : un Homeworld bis ! Il m'a fallu trente bonnes secondes pour comprendre que je me plantais totalement, et que la troisième dimension dans laquelle j'attendais désespérément de plonger n'était qu'un décor. Pour ne pas rester sur cette déception, je suis allée interroger le chef de projet. La vraie 3D, ils y ont pensé. Mais ils se sont dit que la profondeur risquait de perdre le joueur plus qu'autre chose. Alors ils ont préféré rester sur deux axes, et ne faire intervenir la troisième dimension que dans les formations, c'est-à-dire quand elle est gérée par l'ordinateur. La magie de l'espace est toujours là. Les nébuleuses, les planètes, les trous noirs et autres champs d'astéroïdes remplacent les reliefs et les obstacles d'un jeu de stratégie classique.

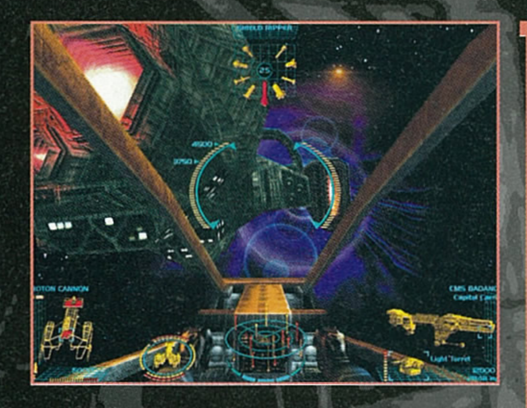

Le champ tracteur des Vyrium (une des races de Conquest) peut faire des ravages. Ici, ce n'est qu'un champ d'astéroïdes, mais on peut aussi préparer des champs de mines.


Par cette " porte ", on passe d'un univers à un autre. Chaque " carte " proposera ainsi plusieurs univers en parallèle à explorer et à dominer.

Et c'est vrai que Conquest s'annonce assez riche : 4 espèces très différentes seront disponibles en multi (2 pour le jeu solo), avec 8 bâtiments et 12 unités différentes par camp, jusqu'à 3 niveaux d'upgrade des unités pour chacune de leurs 4 caractéristiques (armes, bouclier protecteur, solidité, vitesse), des formations et des attaques propres, 4 types de ressources dont une plus spécifique à chaque camp, des missions variées en solo avec sous-missions et objectifs secondaires, plein d'unités originales susceptibles de générer des tactiques bien variées, etc. De plus, la réparation et le ravitaillement en munitions et énergie des unités ne pourront se réaliser qu'en retournant au bâtiment mère, ce qui devrait interdire les techniques trop bourrines. Bref, même s'il n'a pas la magie d'Homeworld - la troisième dimension est une idée tellement géniale dans ce qu'elle apporte en sensations et en tactiques nouvelles à explorer ! -, Conquest est un peu ce qu'on espérait pour Starcraft, et je fais confiance à Dan Orzulak, son chef de projet, pour nous peaufiner un jeu aux petits oignons, qui fonctionne nickel, bien balancé et tout et tout.

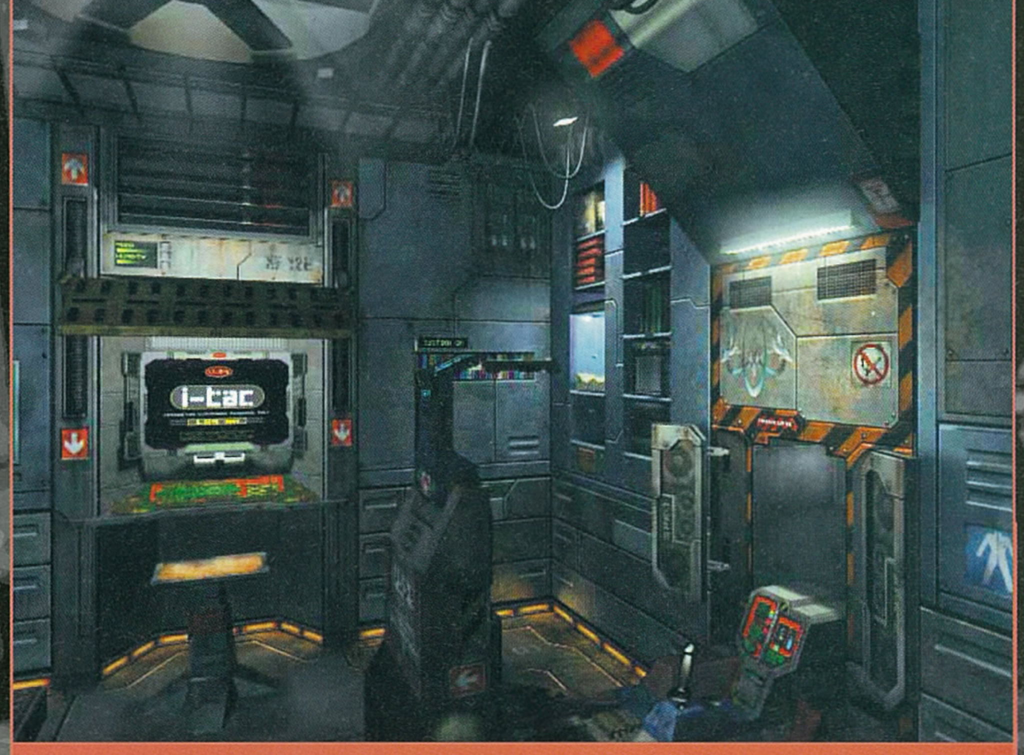


Il est bien, ce Dan Orzulak : il arrive à me sourire après plus d'une heure de mitraillage en règle. Un sourire un peu fatigué quand même…



# Starlancer

**GENRE :** SHOOT SPATIAL
**DÉVELOPPEUR :** DIGITAL ANVIL
**ÉDITEUR :** MICROSOFT
**SORTIE PRÉVUE :** AUTOMNE 1999
**MULTIJOUEUR :** 8
**WEB :** WWW.DIGITALANVIL.COM



*L'univers est cohérent jusqu'au sol, puisque dans votre chambre, vous pourrez écouter des CD audio et même nourrir vos poissons !*

Starlancer ressemble à s'y méprendre à un Wing Commander auquel on aurait enlevé tout ce qui ne va pas (les films) et rajouté tout ce qui va bien (technique au goût du jour). C'est un clone de luxe, quoi, comme on les aime. Y aurait-il du Chris Roberts par là-dessous ? Presque : c'est Erin Roberts, son frère, qui est en charge du projet. L'intrigue nous place dans un futur assez proche, où les États-Unis, la Chine, la Russie et la Grande-Bretagne (et qu'est-ce qu'on devient, nous ?) se battent pour le contrôle des planètes de notre système solaire, Terre incluse. En tant que nouvelle recrue, notre mission sera de gagner le respect de nos pairs et de monter dans la hiérarchie. C'est simple et de bon goût.

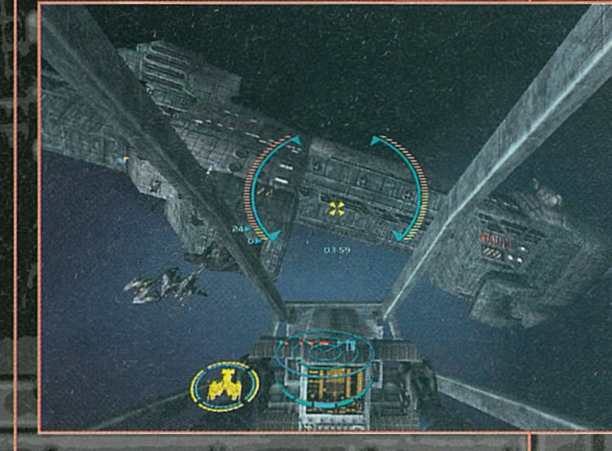
Il y aura des phases " au sol ", pour préparer sa prochaine mission et choisir son vaisseau et ses armes dans un arsenal tout ce qu'il y a de plus classique (nous ne sommes qu'au XXIe siècle), et des phases " en l'air " pleines de surprises, de choix stratégiques à prendre, de coéquipiers à gérer, de mondes à découvrir... Le tout dans un univers vivant, où vous côtoierez des forces neutres en train de vaquer à leurs occupations quotidiennes. De plus, toute la campagne pourra se jouer en multi, avec concurrence dans la rapidité de promotion des différents leaders d'escadre.




*Starlancer proposera 12 vaisseaux et plus de 20 armes différentes.*



*Le moteur 3D fait forte impression : c'est fluide à mourir et beau tout pareil. Et c'est même pas du Glide (hé, hé).*

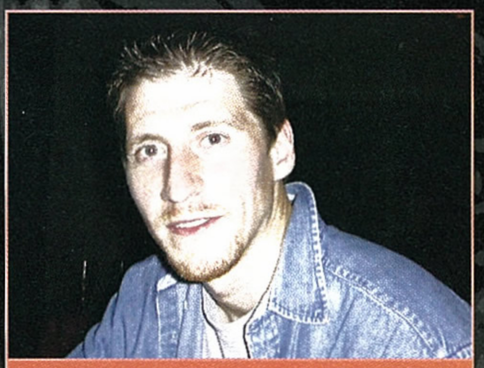


# Loose CANNON

**GENRE :** AVENTURE ACTION ARCADE
**DÉVELOPPEUR :** DIGITAL ANVIL
**ÉDITEUR :** MICROSOFT
**SORTIE PRÉVUE :** PRINTEMPS 2000
**MULTIJOUEUR :** 8
**WEB :** WWW.DIGITALANVIL.COM

Loose Cannon est, parmi les projets du Gamestock 99, celui qui m'a le plus impressionnée. Son concept de " 3 en 1 " est à la fois cohérent et efficace, et sa réalisation en 3D temps réel plus que prometteuse. Tony Zurovec ne développe pas des jeux depuis le biberon pour rien. Pour mémo, Crusader : No Remorse et Crusader : No Regret, c'était lui. Moi, je dis Zurovec : Respect. Mais revenons à Loose Cannon. Je vous plante le décor : le monde du futur est un vrai chaos. La violence, le crime, la corruption et les commerces douteux foisonnent. Les forces de l'ordre, un peu débordées, se sont concentrées sur les villes, où elles maintiennent un ordre relatif. À l'extérieur, en revanche, c'est la loi de la jungle. Mais ça tombe plutôt bien, car votre job à vous, c'est chasseur de primes. Enfin, ça, c'est votre job officiel, car en réalité, votre objectif est de dégommer ce bâtard de Bishop, crapule entre les crapules, qui dirige toute une faction de la pègre américaine.

Vous parcourrez donc les États-Unis de l'Atlantique au Pacifique, au travers de 9 villes et de leurs environs, pour des missions variées : coursier, garde du corps, assassin, sauveteur d'otages, espion, etc. Si les déplacements requièrent un véhicule (partie arcade), il vous faudra en sortir et user (ou non) de vos armes pour réaliser le sale boulot (partie action). Accessoirement, vous pourrez aussi courir, rentrer dans des immeubles, créer des diversions, réparer votre voiture, en voler une autre, quitte à dégommer son propriétaire… Tout ce joli petit monde est entièrement interactif et possède une vie propre. Il vous faudra donc en comprendre les règles pour progresser intelligemment et choisir les missions susceptibles de vous rapprocher de votre but (partie aventure). En théorie, 20 missions suffisent pour atteindre Bishop. Mais Tony Zurovec est du style à placer la barre haut. Traduction : le parcours sans faute est improbable. Les aléas de la vie, l'empressement de vos copains mercenaires à vous remplacer au moindre faux pas, et le risque de finir vous-même sur une " wanted list " si vous déconnez en ville, vous obligeront donc à accepter tout un tas de missions secondaires pour recoller à votre objectif ultime. Bref, Loose Cannon semble être bien parti pour réussir l'amalgame magique des trois genres. Wahou !



*Tony Zurovec : " Même si elle n'a rien de révolutionnaire, j'aime bien cette histoire de mercenaire qui évolue dans un chaos économique et social. Ça permet de proposer des missions bien variées. Et comme il n'y a rien de plus remplaçable qu'un mercenaire, ça met d'entrée la pression sur le joueur. "*




*D'accord, ça semble un peu vide. Mais le jeu ne sort que dans un an. Ça laisse le temps de faire vivre les 9 villes et les 12 " campagnes ", non ?*







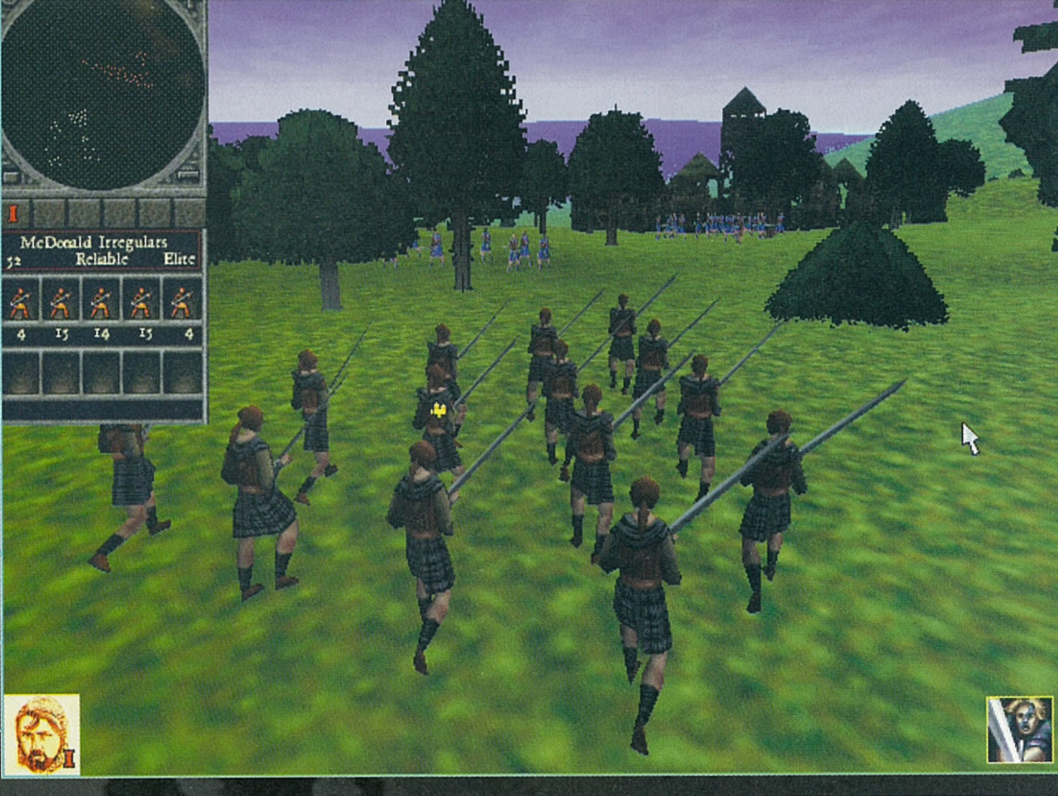
*Partie arcade : vous pourrez piloter 15 véhicules différents, tous customisables. Sensations garanties.*




*Partie action : pour évoluer, vous aurez le choix entre vue subjective et vue à la troisième personne. Pour agir, vous aurez accès à tout l'attirail du quaker qui se respecte.*

# Reportage
PAR FISHBONE

Red Lemon, nouveau studio de développement écossais, aura pour seconde production l'adaptation du film « Braveheart ». Mélange de gestion et de stratégie, ce jeu vous replongera dans l'ambiance sanglante de l'insurrection écossaise menée par William Wallace, au XIVe siècle. Sortez haches et harpes, c'est le moment de la pause gaélique.





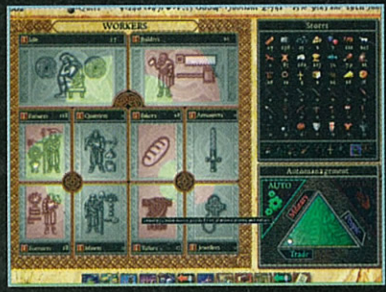
Des combattants bien texturés.


Vous me reconnaissez ? Hum ?

# Braveheart

## Thérapie de groupe vidéo-ludique









Wallace résonne dans le cœur des Écossais comme l'homme qui leur a donné l'espoir d'une vie meilleure, c'est-à-dire sans Anglais. Malheureusement, pour ce héros, une trahison dans les règles l'a envoyé directement tester les gadgets du bourreau. Étranglé, éventré, les intestins brûlés, les membres amputés, émasculé, et finalement décapité, on imagine sans peine que, même 700 ans plus tard, il existe encore des relents d'amertume dans le cœur des « Scots ». D'autant que celui qui nous explique cela n'est ni plus ni moins un descendant direct de Wallace, invité par Eidos à l'occasion de la présentation du jeu à toute la presse européenne. Ambiance cornemuse et haggis à volonté (la compilation de tous les trucs les plus horribles d'un mouton amoureusement présentés dans sa panse : tripes, cœur, poumons, etc. Rien que d'y repenser, j'ai des nausées), le tout chapeauté par les traditionnelles beuveries de mes confrères français, dont je tairai le nom par simple pitié. Et puis, après tout, les histoires d'alcool, de femmes, de drogue et encore un peu d'alcool, ça ne regarde personne. Moi, je m'en fous, je n'ai bu que de l'eau, je peux baver sur les autres. Mais ch'uis pas une balance, vous ne saurez rien. Et puis, ce n'est pas sympa de se moquer de gars qui confondent du rhum et du whisky, demandent où se trouve le bouton de volume




Une partie gestion 2D classique.



L'Écosse et sa météo pourrie, comme il se doit.



Le galop des chevaux est très bien réalisé. Oui, je sais, là ils sont à l'arrêt.

sur une cornemuse, ou encore retapissent les toilettes de leur chambre avec leurs viscères. Mais bref, revenons à nos panses de moutons, et parlons un peu de Braveheart, on est quand même venu pour ça.

## - IL EST BON VOTRE WHISKY ! - NORMAL, C'EST DU RHUM...

On vous propose donc de prendre en main un clan écossais, en incarnant son chef historique. Outre le clan de Wallace, vous pourrez choisir de commander une quinzaine d'autres tribus. Les implications de ce choix portent sur les caractéristiques de votre leader (force, endurance, diplomatie, morale, loyauté, etc.), ainsi que sur la région où vous allez régner. Ce facteur est important car chaque zone est caractérisée par 4 types de ressources : les zones cultivables, les forêts, les mines et les carrières de pierres. Car développer une armée, c'est bien, mais encore faut-il pouvoir la nourrir, construire des armes pour l'équiper, et des châteaux pour la loger. Sinon, ce n'est finalement qu'une grande équipe de rugby sans ballon, ce qui est un peu lège' pour libérer un pays. Bref, maintenant que vous avez choisi votre région d'origine, la partie gestion peut commencer. Comme dans les autres jeux du genre, vous devrez répartir votre masse laborieuse dans la dizaine de métiers nécessaires au bon développement de votre clan : bâtisseurs, fermiers, caristes, mineurs, armuriers, forestiers, boulangers, tailleurs, et enfin joailliers. Les objets ainsi fabriqués pourront alors servir aussi bien à vos hommes qu'à des échanges commerciaux avec les autres clans. Mais si vous ne voulez pas vous prendre la tête à attribuer manuellement vos travailleurs à chaque type de production, un mode automatique vous permettra d'indiquer la tendance que vous souhaitez adopter. Une commande suffit alors à indiquer si vous voulez faire la guerre, augmenter la population, ou bien commercer à donf. Il est également possible de tenter des missions diplomatiques avec vos voisins les plus hostiles, mais le résultat positif ou négatif dépend alors des capacités de négociateur de votre personnage.

## 3D, MON AMIE POUR LA VIE

Jusqu'ici, tout le jeu se déroule en 2D entre la carte du royaume et les écrans de gestion. Là où ça commence à devenir un peu plus attrayant visuellement, c'est lorsque vous passez dans le mode 3D pour gérer les attaques (château, village, caravane marchande, troupes ennemies). Tout d'abord, sachez que le relief de l'Angleterre et de l'Écosse a été reproduit avec une précision de 50 mètres. Et il faut avouer que l'effet de campagne est plutôt réussi, avec une bonne profondeur de champ et une topographie tourmentée. Des arbres, des rivières et des villages viennent égayer l'ensemble du terrain, le tout saupoudré d'une météo typiquement locale (pluie, orage, neige, sauf lorsqu'il y a du brouillard), ainsi que de la gestion du jour et de la nuit. En ce qui concerne les troupes proprement dites, elles semblent plutôt bien fournies au niveau des détails. Kilts impeccables, visages texturés, armes représentées, chevaux bien dessinés, les graphistes et autres designers ont plutôt bien bossé. L'animation n'est pas en reste, car vos galopiots gambadent dans la campagne avec classe, les chevaux courent avec grâce, et les mouvements lors des combats se font avec fluiditasse (désolé, fallait trouver un truc qui rime). Vous bénéficierez ainsi d'archers, de guerriers et de cavaliers, pour mener des batailles qui pourront regrouper jusqu'à 400 participants simultanément. Vous pourrez assigner des groupes et leur attribuer différentes formations, un peu dans le genre de Myth pour vous situer. Afin d'attaquer les châteaux (7 niveaux de destruction possibles pour les murs), vous pourrez utiliser des catapultes, des tours d'assaut ou encore des béliers pour enfoncer les portes. De même, vos instincts de pyromane seront flattés d'apprendre que vous pourrez mettre le feu aux maisons, histoire de vous éclairer un peu dans la nuit bien noire (trop noire, même) de l'Écosse médiévale. Prévoyez une bonne carte 3D (Direct 3D, Open GL, Glide) pour faire bouger le tout, car la version du moteur que nous avons pu voir tourner demandait encore un soupçon d'optimisation. D'ailleurs, c'est sûrement une des raisons pour lesquelles les corps des combattants tués disparaissent dans le sol, afin de ne pas alourdir inutilement la charge de travail du PC. Dommage, ça gâche un peu le trip « champ de bataille », pour le coup. Initialement prévu pour mai, il faudra sans doute attendre le mois de juin ou de juillet pour pouvoir réellement juger de ce que vaudra Braveheart. À noter que le soft sera entièrement traduit en français. Voilà. On espère que ce jeu à la gloire de Wallace aura un meilleur avenir que le monument historique élevé à sa mémoire, à 20 mètres d'une décharge et d'une fosse à purin. Ok, je ne suis pas Écossais, mais moi aussi j'ai tout d'un coup ce goût amer dans la bouche.

**DÉVELOPPEUR : RED LEMON STUDIOS**
**EDITEUR : EIDOS**
**SORTIE PRÉVUE : MAI-JUIN 1999**



Le moteur gère jusqu'à 400 combattants, qui peuvent s'afficher simultanément.

# Reportage
PAR WANDA

En octobre dernier, de retour d'un petit voyage chez Cavedog, Morgan nous mettait l'eau à la bouche avec les quatre projets du développeur américain. Du coup, le mois dernier, plutôt que de tourner en rond dans ma chambre d'hôtel en attendant le début du Gamestock de Microsoft, j'ai, moi aussi rendu une petite visite à nos copains de chez Cavedog. Ben oui, eux aussi, ils sont à Seattle.







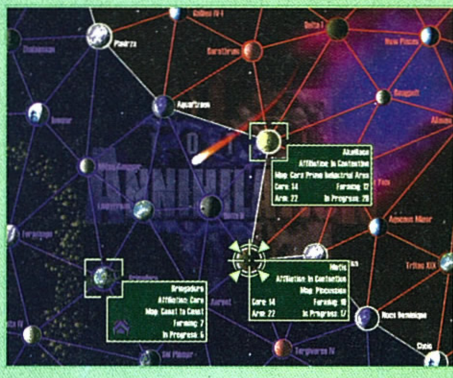
# Attention, Cavedog méchant !

Avec le départ de Chris Taylor, quelques mois après le lancement de Total Annihilation, pour monter sa propre boîte, Cavedog a certes perdu un créateur de talent, mais la société ne s'est pas arrêtée de vivre pour autant. 4 projets en cours de développement, ça ne ressemble pas à une cure de sommeil. Et puis si Ron Gilbert, le directeur du développement de Cavedog, a su embaucher un mec de la trempe de Chris Taylor, c'est qu'il est capable d'en avoir recruté d'autres. De nouveaux créateurs à rencontrer ? Il ne m'en fallait pas davantage pour décrocher mon téléphone et arranger une petite visite impromptue dans leurs locaux…

D'ordinaire, en voyage de presse, telle la lionne capable de traîner sa proie sur des kilomètres sans la lâcher, j'ai tendance à insister jusqu'à ce que mes interlocuteurs déclarent forfait et m'avouent leurs plus honteux secrets. Mais comme il était évident que je n'avais pas le temps de tout voir en l'espace d'une malheureuse demi-journée, c'est plutôt détendue que je me suis pointée, en ce mardi 23 février 1999, dans l'antre qui avait vu naître un de mes jeux préférés. Bilan des courses : de quoi vous faire part de l'état d'avancement de T.A. Kingdoms, de Amen:The Awakening et de Boneyards, mais pas assez pour bien appréhender l'esprit de la boîte. D'autant plus - et je le regrette à plus d'un titre - que Ron Gilbert était en déplacement lors de ma visite. En effet, s'il est une personne qui peut incarner l'âme d'une boîte de jeux, c'est bien son directeur du développement. Enfin, ce n'est que partie remise.

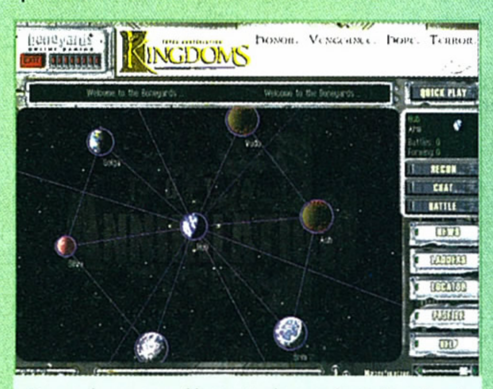



# T.A. DANS L'ESPACE !

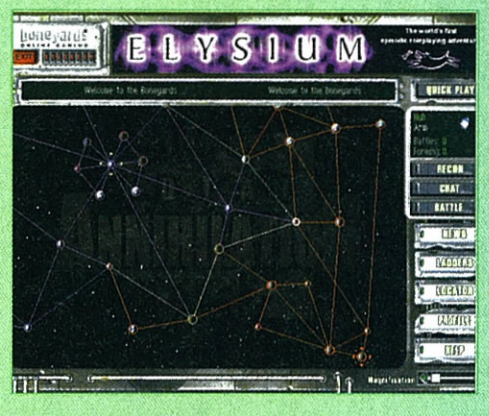


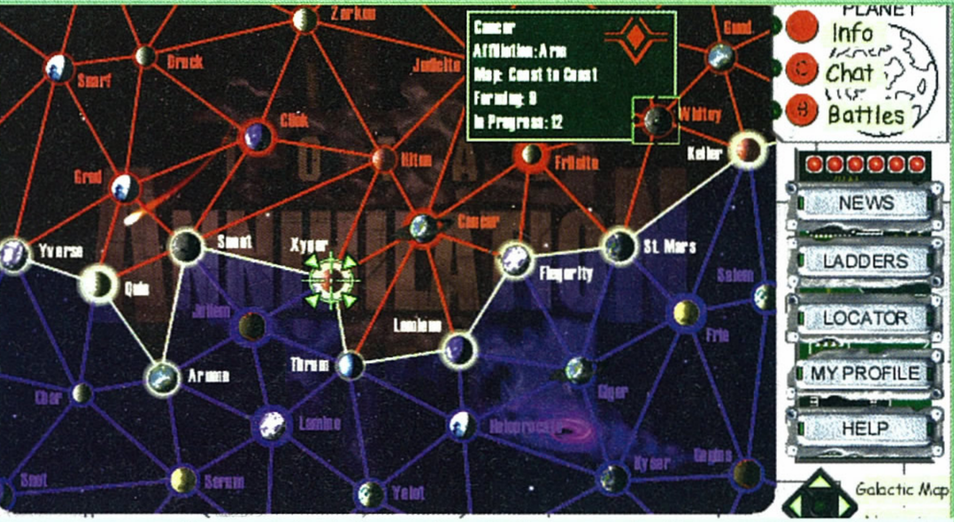



À l'instar de Blizzard (Battlenet), de Bungie (bungie.net) ou de Sierra (Won), Cavedog est en train de mettre en place une plate-forme serveur propriétaire, pour accueillir ses joueurs : Boneyards. Accueil personnalisé, animations et concours divers, hébergement de jeux concurrents (!), technologie performante : tout ceci est intéressant mais pas transcendant. L'intérêt majeur de Boneyards réside en ce qu'il va offrir de nouveaux types d'affrontements pour tous les jeux Cavedog. Le premier de ces jeux, The Galactic Wars, en bêta-test en ce moment, est assez logiquement dédié au très précieux Total Annihilation. Une galaxie a été inventée, planète par planète, pour être le terrain d'affrontements entre les puissances Arm et Core. Vous choisirez votre camp, puis une planète se situant sur le « front » des combats, et zou ! En avant la franche baston, en collaboration avec tous vos petits copains alliés, pour faire reculer les autres, les méchants qui n'auront pas choisi le même camp que vous. Une idée originale qui devrait être accessible à tout le monde, gratuitement - il faudra juste télécharger un petit soft de mise à jour pour T.A. - dès que le bêta-test restreint aura donné satisfaction aux 4 Q-Sop de Cavedog (Q-Sop est une sale abréviation qui recouvre les fonctions d'opérateur système et de contrôle qualité). La date précise du lancement officiel de The Galactic Wars n'ayant pas encore été fixée, je vous invite à rendre régulièrement visite au www.cavedog.com. De plus, Cavedog entend proposer un jeu de ce type, pour chacun de ses produits futurs.




*Boneyards sera accessible très simplement, depuis l'interface de chaque jeu Cavedog.*




*Les planètes rouges sont détenues par le Core, les bleues par l'Arm et les blanches sont celles où l'on se bat. Evidemment, le rapport des forces sera en constante évolution.*

# Attention, Cavedog méchant !




**GENRE :** STRATÉGIE TEMPS RÉEL
**DÉVELOPPEUR :** CAVEDOG
**ÉDITEUR :** GT INTERACTIVE
**SORTIE PRÉVUE :** JUIN 1999
**MULTIJOUEUR :** 8

# T.A. Kingdoms

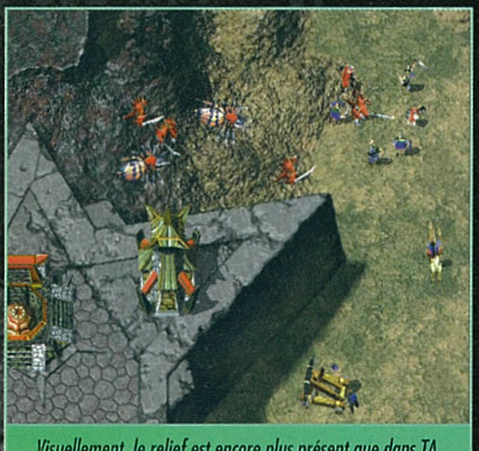
Entre le reportage de Morgan en octobre et l'interview de Clayton Kauzlaric par Ivan Le Fou en décembre 98, vous connaissez déjà bien Kingdoms. Que dis-je, bien ? Vous savez presque tout : le contexte heroic-fantasy, l'histoire très poussée, les 4 camps (air, terre, feu et eau) aux unités organiques toutes différentes, les monarques dans la droite lignée du commandeur de TA, le soin porté à la représentation graphique du monde de Darien, la campagne unique qui vous fait diriger alternativement chacun des différents camps et le système de ressources réduit au strict minimum. Il ne sera plus nécessaire de récolter quoi que ce soit, pour pouvoir construire et se développer, mais la découverte de sites particuliers, parcimonieusement répartis sur la carte, augmentera la rapidité de votre développement, faisant de ces sites autant de points stratégiques à défendre...

## KINGDOMS, OUI ; T.A., NON

Alors que vais-je donc pouvoir ajouter ? Ben, mon avis sur la question, tiens !



Clayton Kauzlaric, le chef de projet de T.A. Kingdoms, est un vrai Jerry Lewis dans l'âme : toujours la pêche, un jeu d'expression des plus hilarants et une irrésistible envie de toujours rire et faire rire. Ça, on ne peut pas dire qu'il engendre la morosité.



Visuellement, le relief est encore plus présent que dans TA.

Car autant Morgan et Ivan le Fou ont été enthousiasmés par le projet, autant je reste vaguement sur la réserve. Je ne dis pas que Kingdoms sera un mauvais jeu, loin de là. Tout me porte même à croire le contraire. Mais la fan absolue de T.A. que je suis reste sur sa faim : T.A. Kindoms ne ressemble pas du tout à Total Annihilation. On a beaucoup reproché à ce dernier la froideur et le manque de personnalité de son univers. Certes, à première vue, T.A. n'a rien de particulièrement attirant, et c'est vrai que son « histoire » est pathétiquement pauvre. Mais il n'empêche que cette froideur est aussi due à un côté ultra mécanique, une précision à l'extrême, qui nous donne l'impression de totalement maîtriser nos attaques, nos défenses, notre terrain, nos besoins en énergie, et nous permet de peaufiner des tactiques au millimètre près. J'en veux pour preuve la reconversion tardive de Raspa, autrefois blizzardophile convaincu, qui a mis des mois à se laisser convaincre d'essayer T.A. (eh oui, lui aussi, il trouvait le graphisme rebutant) et qui en est devenu tellement accro qu'il se pavane aujourd'hui en tête des ladders français.



## WARCRAFT BEAUCOUP

Kingdoms, par le fait même qu'il met en scène des unités héroïc fantasy, se prive de toute la richesse de l'arsenal moderne sur lequel reposait T.A. : radars, brouilleurs, transporteurs, unités à très grand rayon d'action, armes à aire d'effet, etc. Dans Kingdoms, il y aura bien un trébuchet, dont le rayon d'action







*Au centre de ce cercle de menhirs, indestructible artefact d'un autre temps, se trouve une des fameuses sources d'énergie inépuisable qui accroît votre vitesse de développement. Mais pour en bénéficier, il vous faudra y construire un bâtiment spécial... Et le défendre contre les convoitises adverses.*

est de plusieurs largeurs d'écran, ainsi qu'une sorte de tour d'observation, qui peut être comparée au radar de T.A., mais la majorité des combats peut être assimilée à du corps à corps : même les unités aériennes - des dragons pour la plupart, qui lancent des jets de flammes - ont une très faible portée de tir. Ah, pour sûr, le « fog of war » (brouillard de la guerre) est fort joliment représenté : outre le brouillard noir, qui camoufle le terrain non exploré, il existe un second niveau de brouillard, au look de vrai brouillard, qui matérialise le champ de vision des unités. Mais je crains que le relief ne soit guère plus qu'un élément esthétique du jeu (comme ces bateaux qui disparaissent progressivement de la vue, quand ils coulent), son incidence tactique se réduisant au ralentissement des unités au sol. Oui, la voilà, ma peur : je crains qu'il y ait des unités fortes, indépendamment du terrain, et des unités faibles, quel que soit le terrain. Je crains qu'on ne retombe dans un schéma à la Warcraft 2, auquel j'avais préféré - et de loin - Command & Conquer. De plus, alors que T.A. était sorti avec 75 unités par camp, Kingdoms n'en comptera qu'une trentaine par camp, bâtiments inclus.



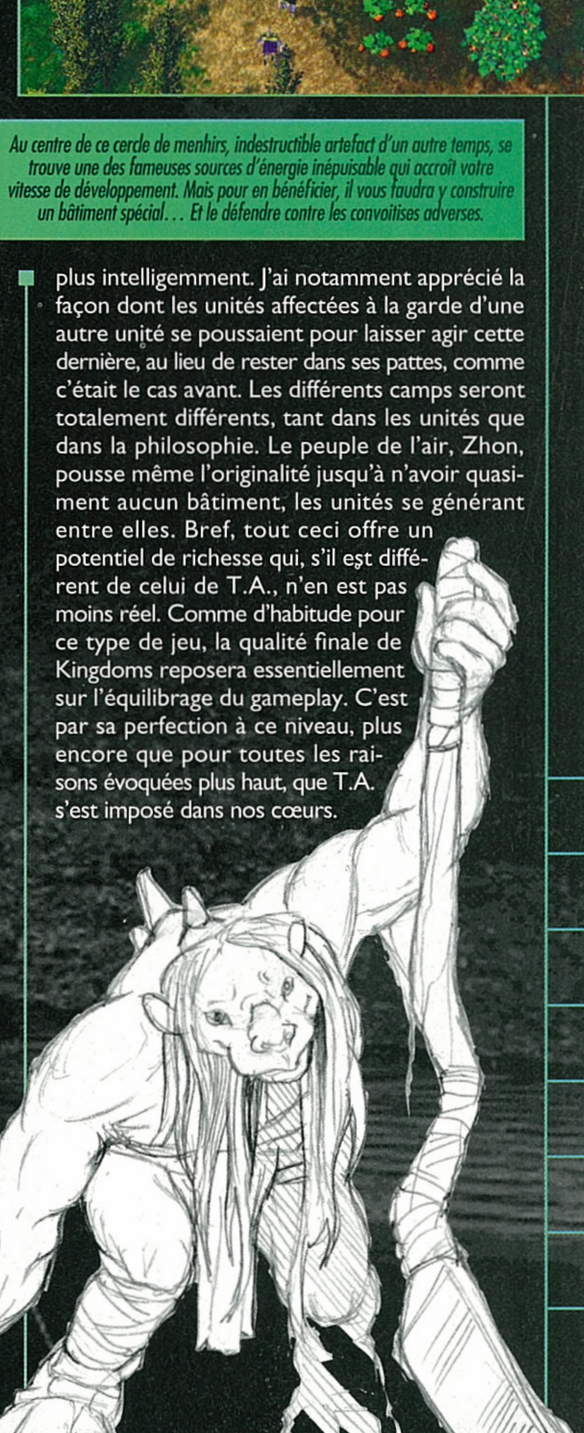


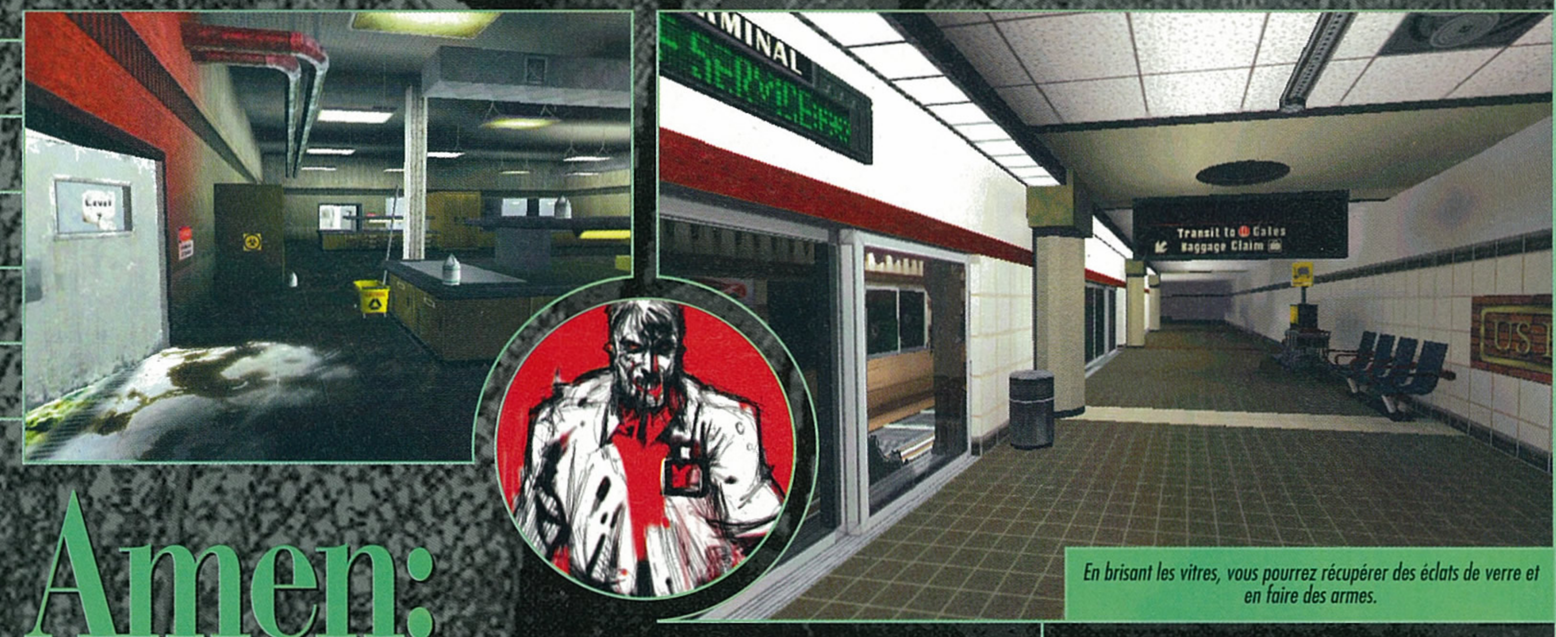


*Les frondaisons offrent matière à camouflages et à embuscades.*

## MAIS WARCRAFT 3, ALORS

Allez, vous bilez pas. Kingdoms n'a peut-être pas plus à voir avec T.A. que Warcraft 2 avec Command & Conquer, mais il a quand même énormément de choses en sa faveur. Si j'ai joué l'avocat du diable, c'est pour que vous ne vous attendiez pas à trouver en Kingdoms une copie conforme de T.A., à laquelle on aurait ajouté une histoire et de jolis graphismes. Au-delà de mes réserves (teintées d'un soupçon de mauvaise foi), il n'en reste pas moins que beaucoup de choses ont été améliorées par rapport à T.A. Le graphisme est absolument splendide et les unités, beaucoup plus détaillées qu'avant, se meuvent avec une grâce hallucinante. L'Intelligence Artificielle des unités a entièrement été réécrite : le pathfinding est meilleur, les ordres sont plus nombreux et leur exécution se fait plus intelligemment. J'ai notamment apprécié la façon dont les unités affectées à la garde d'une autre unité se poussaient pour laisser agir cette dernière, au lieu de rester dans ses pattes, comme c'était le cas avant. Les différents camps seront totalement différents, tant dans les unités que dans la philosophie. Le peuple de l'air, Zhon, pousse même l'originalité jusqu'à n'avoir quasiment aucun bâtiment, les unités se générant entre elles. Bref, tout ceci offre un potentiel de richesse qui, s'il est différent de celui de T.A., n'en est pas moins réel. Comme d'habitude pour ce type de jeu, la qualité finale de Kingdoms reposera essentiellement sur l'équilibrage du gameplay. C'est par sa perfection à ce niveau, plus encore que pour toutes les raisons évoquées plus haut, que T.A. s'est imposé dans nos cœurs.





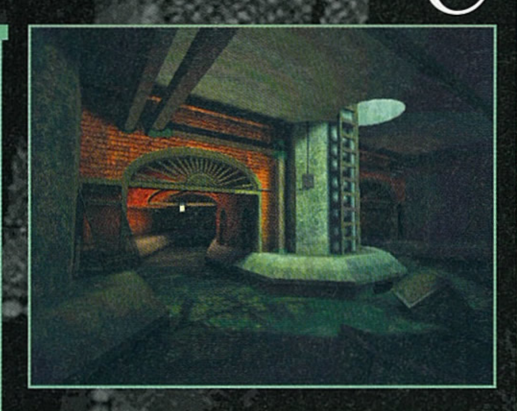
*En brisant les vitres, vous pourrez récupérer des éclats de verre et en faire des armes.*

# Amen: The Awakening

**GENRE :** ACTION **DÉVELOPPEUR :** CAVEDOG
**ÉDITEUR :** GT INTERACTIVE
**SORTIE PRÉVUE :** ÉTÉ 99 **MULTIJOUEUR :** 4

Amen:The Awakening se veut un mélange de Half-Life, pour la partie « action intelligente », et de Deus Ex, pour l'aventure. Son créateur, Greg MacMartin, le porte en lui depuis de nombreuses années. Depuis System Shock, plus précisément, le jeu d'Origin réalisé avec le moteur d'Ultima Underworld (et non pas Ultima Underwear), qui avait été le premier titre à s'aventurer dans cette catégorie hybride aujourd'hui dominée par Half-Life. L'histoire semble à première vue assez banale : en 2023, toute une partie de la population humaine est soudain prise d'une incompréhensible rage meurtrière. Et les rescapés font appel à vous, ancien commando au passé militaire plus que glorieux, pour les délivrer de cette menace. Là où ça devient plus intéressant, c'est que vous ne savez pas ce qui a bien pu arriver et que ce n'est pas vous, tout seul avec vos petits bras et vos grosses armes - car, bien entendu, vous disposerez d'un arsenal digne de ce nom, ainsi que de pas mal d'autres gadgets de protection et de communication -, qui allez éliminer physiquement la moitié de la population terrestre. Vous êtes un super héros, certes, mais pas à ce point. Il va donc vous falloir enquêter, pour trouver la source du problème.





La mise en place du monde de Amen:The Awakening a été un boulot de titan : au final, vous aurez à explorer 12 aires gigantesques et chiadées jusque dans les moindres détails de leur fonctionnement : usine, aéroport, base militaire, etc. Sur votre chemin, vous serez bien évidemment amené à croiser des personnes contaminées. Mais, à moins qu'elles ne vous repèrent et ne cherchent à vous faire la peau, rien ne vous obligera à les dégommer. Au contraire : il sera pas mal de situations où vous aurez tout intérêt à vous faire discret ou à mettre au point des diversions, pour ne pas compromettre définitivement vos chances de réussite. De la même manière, les énigmes iront bien au-delà de la classique porte à ouvrir. Votre progression vous fera entrer toujours plus avant dans la compréhension du mystère, orientant ainsi vos recherches et vous amenant à explorer en profondeur les mécanismes des environnements que vous traverserez. Bref, même si l'immersion dans ce jeu n'est qu'à moitié aussi réussie que son créateur la décrit, vous ne devriez pas beaucoup voir le soleil, cet été.-




*Les mécanismes des différents lieux seront fidèles à la réalité jusque dans leurs moindres détails. Et même si les niveaux sont encore vides à mourir et que je n'ai pas pu les voir fonctionner, le graphisme est effectivement ultra réaliste et le moteur 3D a l'air bien cool.*

# achetez vendez aux meilleurs prix

CYNER J

PROCHAINEMENT OUVERTURE
AVON C.C de la Butte Montceau
& Bordeaux

## CYNER J

Des professionnels
du jeu vidéo,
neuf, occasion,
tous supports ...
Près de chez vous !

PC CD ROM
COMMANDOS LE SENS DU DEVOIR

PC CD ROM
BROODWAR



PC CD ROM
SILVER



| | | | |
|---|---|---|---|
| • AIX EN PROVENCE | CYNER-J | 36, rue Mignet - 13100 | 04 42 23 27 66 |
| • AVRANCHES | CYNER-J | 9, rue du pot d'étain 50300 | 02 33 58 88 01 |
| • BETHUNE | CYNER-J | 66, rue Saint Pry - 62400 | 03 21 52 09 15 |
| • CHERBOURG | CYNER-J | 49, rue Grande Rue - 50100 | 02 33 53 35 17 |
| • COUTANCES | CYNER-J | 5, place de la Poissonnerie - 50200 | 02 33 45 68 95 |
| • DRAVEIL | CYNER-J | 296, av. H. Barbusse - 91210 | 01 69 03 45 70 |
| • ETAMPES | CYNER-J | 11, av. de la Libération - 91150 | 01 60 80 17 47 |
| • FRANCONVILLE | CYNER-J | 109, rue du gén. Leclerc - RN 14 - 95130 | 01 34 13 59 40 |
| • ISLE SUR LA SORGUE | CYNER-J | 800, Cours Fernande Peyre - 84800 | 04 90 38 49 94 |
| • LA ROCHELLE | CYNER-J | 24 bis, rue du Minage - 17000 | 05 46 50 56 96 |
| • LYON | CYNER-J | 3, quai Jules Courmont - 69002 | 04 78 37 15 13 |
| • MARMANDE | CYNER-J | 8 bis, allée Gambetta - 47200 | 05 53 20 88 13 |
| • MARSEILLE | JEUX ACTUELS | 159, rue de Rome - 13006 | 04 91 48 56 92 |
| Nouveau • MERIGNAC | CYNER-J | 129, Av de la Somme - 33700 | 05 57 92 23 93 |
| • MONTBELIARD | CYNER-J | 43, rue Clémenceau - 25200 | 03 81 94 93 95 |
| • MORCENX | CYNER-J | 18, place Aristide Briand - 40110 | 05 58 04 19 68 |
| • NICE | CYNER-J | 256, av. de la Californie - 06200 | 04 93 71 55 71 |
| • NOYON | CYNER-J | 40 bis, rue Saint Eloi - 60400 | 03 44 44 37 90 |
| • ORLEANS | CYNER-J | 50, rue du Faubourg Bannier - 45000 | 02 38 62 65 55 |
| • ROCHEFORT | CYNER-J | 127 bis, rue Thiers - 17300 | 05 46 99 81 25 |
| • ROYAN | CYNER-J | 15, rue Jules Verne - 17200 | 05 46 38 81 00 |
| • ST FRANCOIS LA GUADELOUPE | CYNER-J | Rue Schoelcher - 97118 | 05 90 88 42 63 |
| • STRASBOURG | CYNER-J | 9, rond-point de l'esplanade - 67000 | 03 88 45 07 26 |
| • TOURS | CYNER-J | 21, rue Marceau - 37000 | 02 47 61 73 80 |
| • VIENNE | CYNER-J | 25 bis, rue Joseph Brenier - 38200 | 04 74 53 55 63 |

PC CD ROM
L'AMERZONE

PC CD ROM
X-WING ALLIANCE



**Vous êtes un professionnel** du jeu vidéo qui ne veut plus être seul, vous souhaitez rejoindre notre enseigne ou ouvrir un magasin dans votre ville

**REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :**

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service Développement au 05.46.99.81.25

## VIVEZ VOTRE PASSION

PC CD ROM
HEROES OF MIGHT AND MAGIC III



PC CD ROM
CORSAIRS




CD ROM PC
SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64

Tous vos jeux préférés sur tous supports

CYNER J

# Reportage

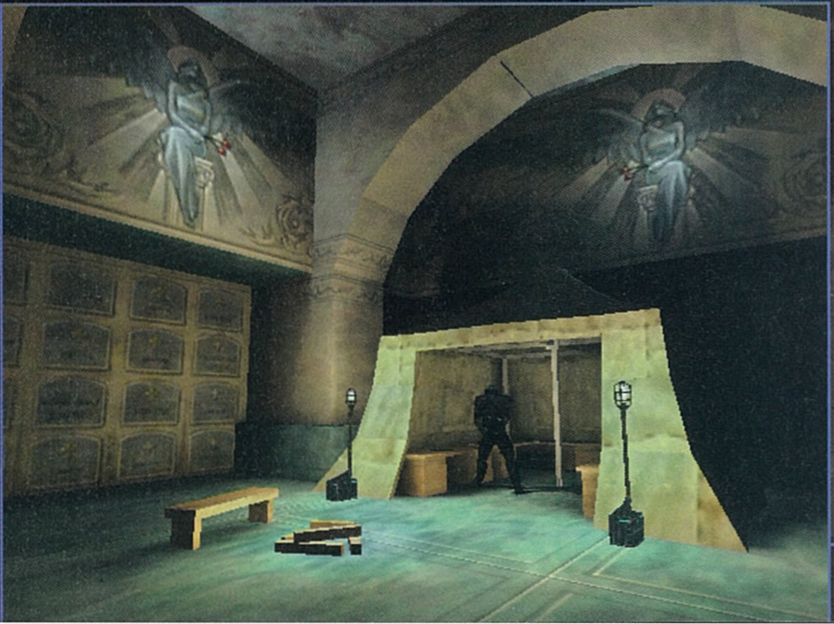
PAR WANDA

3DO est une étrange structure, composée d'éléments très disparates, comme le vieux et posé New World Computing, ou le jeune et timide Cyclone Studios, qui ne sont liés entre eux que par la personnalité et la volonté de fer de son créateur, Trip Hawkins. Quand j'ai quitté San Francisco, je ne savais guère qu'en penser. Avec le recul, j'avoue que je m'en fous un peu : tant qu'ils nous font des bons jeux...



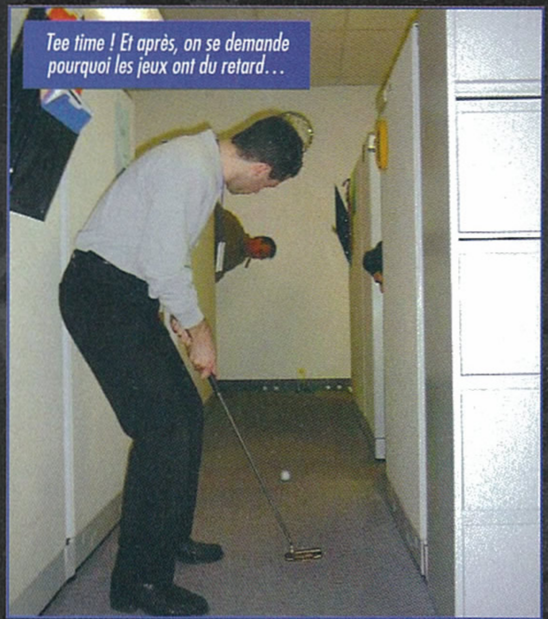
Le siège social de 3DO est situé au sud de San Francisco, dans une banlieue très calme. Très impersonnelle. Propice au boulot, quoi.

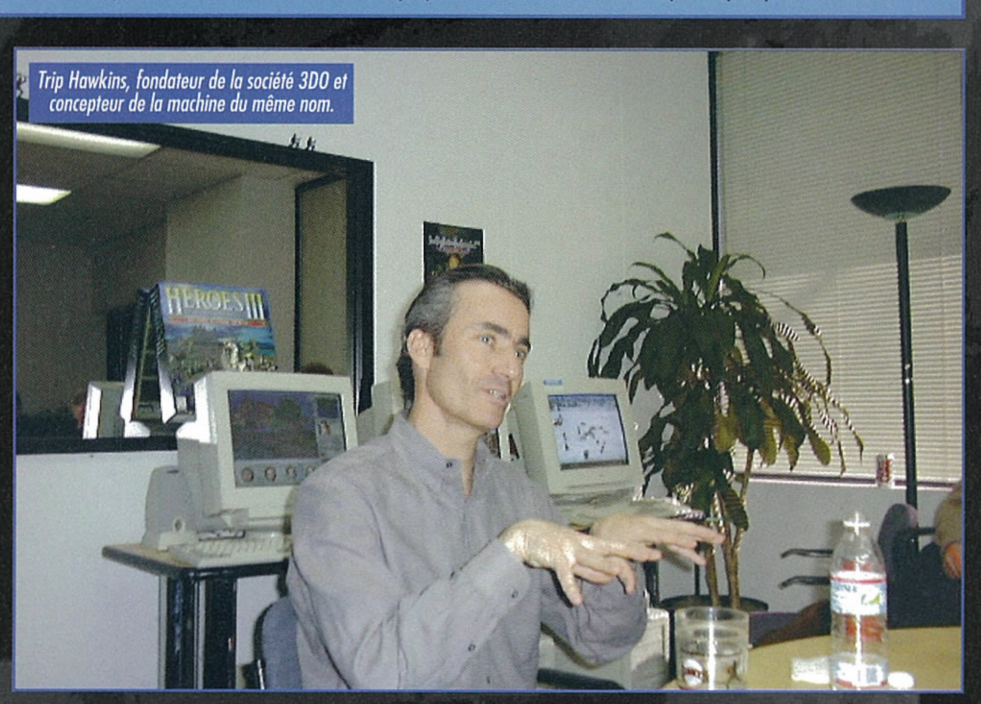
# 3DO



# MIGHT & MAGIC VIRE AU QUAKE-LIKE ?

3DO a annoncé le mois dernier une nouvelle déclinaison de la gamme des Might & Magic : après Heroes of M&M (dont le volet zéro s'appelait King's Bounty), Crusaders of M&M s'attaque au jeu d'action en vue subjective et propose de revisiter les décors des M&M, avec armes à la main et sorts au fond de l'escarcelle. Aujourd'hui, le développement de Crusaders n'a été annoncé que pour la PlayStation. Mais Trip Hawkins, le PDG de 3DO, nous en a parlé comme d'une « première version » et, connaissant la politique de portage quasi systématique sur un maximum de plates-formes qu'il pratique actuellement, je pense que Crusaders ne devrait pas bouder nos PC trop longtemps. Surtout qu'ils ont le moteur 3D de Requiem sous la main. Ça collerait bien avec ce qu'on espère pour M&M 8 et Heroes 4.


*Tee time ! Et après, on se demande pourquoi les jeux ont du retard…*



*Trip Hawkins, fondateur de la société 3DO et concepteur de la machine du même nom.*




# ARMY MEN II

Pour ceux qui ne le savent pas, les Army Men sont des petits soldats en plastique comme ceux de Toy Story. Rien que par son titre, telle la petite madeleine de Proust, Army Men 1 a fait remonter des tréfonds du passé des Ricains d'innombrables souvenirs d'enfance. Et le jeu a eu beaucoup plus de succès que ne l'espérait 3DO. Du coup, avec Army Men 2, les ambitions de l'éditeur se sont accrues. Leur objectif est de satisfaire un public encore plus vaste, en faisant un jeu à la fois pour les joueurs du dimanche et pour ceux de la semaine. Ils envisagent même de sortir un Army Men 3 dans la foulée, genre pour Noël. Comme le premier, Army Men 2 reste avant tout un jeu d'action, avec une bonne dose d'exploration de terrain, et quelques puzzles à résoudre. On y dirigera, dans un univers en 3D temps réel, une bande de petits soldats qui récupèrent des options diverses (munitions, nouvelles armes, kits médicaux, etc.), tout en blastant allègrement leurs ennemis. On gardera son équipe d'une mission sur l'autre, on pourra splitter cette équipe, et nos petits soldats gagneront en « expérience » (durée de vie et capacités offensives). Interface simplifiée, possibilité de tout jouer à la souris et de sauvegarder quand on veut, meilleur dosage de la difficulté du jeu… Tout ceci semble du meilleur goût. Malheureusement, on ne peut toujours pas interagir avec les éléments du décor et, pour y avoir un peu joué, je n'ai pas été très impressionnée par l'Intelligence Artificielle des unités, soi-disant améliorée depuis le premier épisode. Hum. Attendons le test de Bob, qui ne devrait pas tarder puisque le jeu est déjà sorti aux États-Unis.

*Les boutons de cette gazinière sont un des rares éléments interactifs du décor. En tirant dessus au bon moment, on peut faire cramer les adversaires en train de traverser les plaques.*







**GENRE : ACTION TACTIQUE**
**DÉVELOPPEUR : THE 3DO COMPANY**
**EDITEUR : THE 3DO COMPANY**
**SORTIE PRÉVUE : MAI 1999**
**MULTIJOUEUR : 8**
**WEB : WWW.3DO.COM**



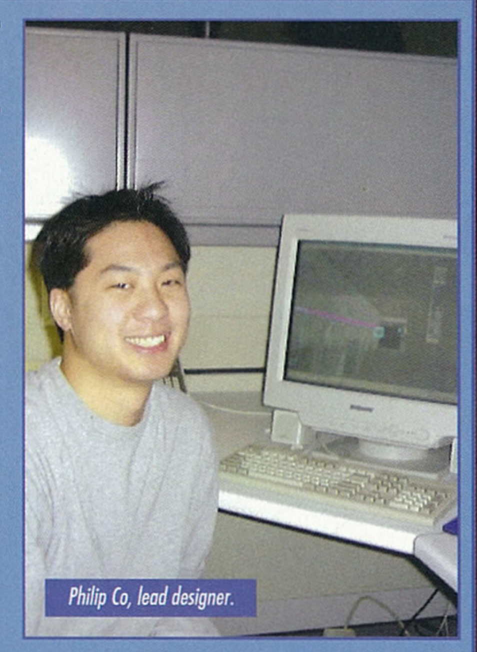
*Par le truchement de portails magiques, on naviguera maintenant entre deux types d'environnements : « Notre Monde » et « Leur Monde ». « Notre Monde » autorisera de nouvelles armes, comme une bombe insecticide asphyxiante, ou une loupe qui fait fondre le plastique des Army Men adverses. Même si l'idée de l'alternance des mondes est sympa, le coup des « portails magiques » est quand même un peu facile.*

## VIOLENCE ET CATHOLICISME NE SONT PAS FORCÉMENT INCOMPATIBLES

***Joystick : Tu voulais dès le départ faire un jeu qui tourne autour de la religion ?***
Phil Co : Pas du tout. L'histoire de Requiem est plutôt le fruit du hasard. Au départ, le seul élément qu'on m'avait donné pour mettre en place l'histoire et le gameplay, c'est : le joueur fait partie d'une faction rebelle. Plutôt maigre. Et puis, comme il fallait faire des niveaux de tests pour que les programmeurs puissent faire tourner leur moteur 3D, on a bossé sans trop y penser. C'est seulement quand Yujin Kiem, qui travaillait sur les textures de test, a présenté un personnage de victoire, que tout s'est accéléré. Mais au lieu d'une victoire, tout le monde a vu un ange. Et voilà. C'est ce qui a déclenché la suite.

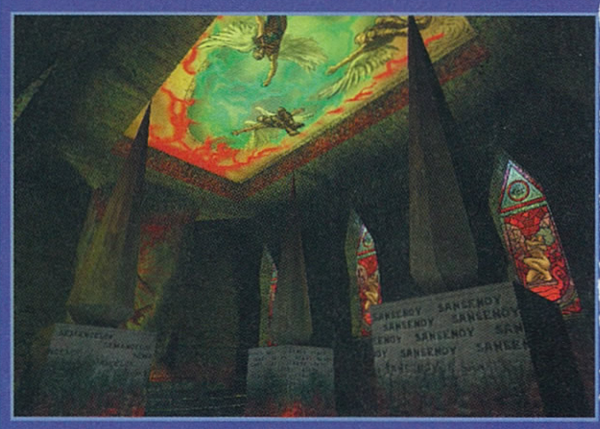
***Mais le Ciel contre l'Enfer, ce n'est pas un peu manichéen ?***
Toutes les bonnes histoires le sont. On est le gentil ; ils sont les méchants. Dès le début, on cherchait une histoire forte. Avec la lutte des Déchus contre les Élus, on a trouvé exactement ce qu'on cherchait.

***Et du côté des instances religieuses, tu n'as pas peur que ce soit mal perçu ?***
Il y aura toujours des gens frileux, des gens qui trouveront à critiquer. Mais ma famille est très catholique, ainsi que celle de ma femme. Et quand je leur ai présenté mon projet, elles ont parfaitement compris ce que je voulais faire. Elles n'ont pas du tout été choquées. On est un ange et on combat le mal. Qu'y a-t-il à redire à ça ? En plus, comme j'ai moi-même suivi des cours de catéchisme assez avancés, j'ai fait en sorte de tirer un maximum d'inspiration de la Bible.


*Philip Co, lead designer.*

***Qu'est-ce que tu es allé chercher dans la Bible, exactement ?***
Pas l'histoire. Elle, c'est chez Milton que je l'ai trouvée. Mais toutes mes idées de sorts viennent plus ou moins de la Bible : les statues de sel, les sauterelles, la possession, la résurrection, l'exorcisme, le tout enrichi par les représentations qu'en donnent les différentes mythologies judéo-chrétiennes. Pareil pour les démons : tous les noms viennent de recherches que j'ai effectuées dans différents bouquins.

***Et toi, comment tu vis le fait de développer un jeu violent ?***
Ce n'est qu'un jeu. Et il n'est pas plus violent qu'un autre doom-like.

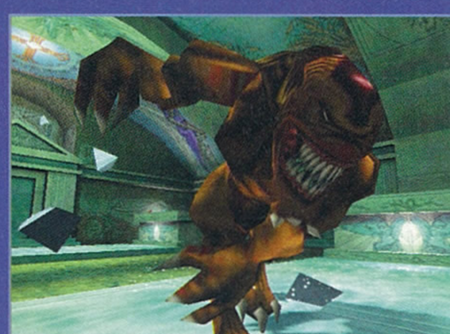












## REQUIEM: AVENGING ANGEL


La femme de Lot regarda en arrière, et elle devint une statue de sel. Genèse 19:26.



À mi-chemin entre Quake II, Heretic 2 et Half-Life, Requiem est un jeu d'action en vue subjective qui mêle arsenal traditionnel, magie (en l'occurrence pouvoirs divins) et scénario assez poussé. L'histoire est largement inspirée du Paradis Perdu de Milton : une bande d'anges rebelles, les Déchus, après avoir déclenché une guerre fratricide au sein du Paradis, se replient sur Terre pour continuer leur œuvre de violence et de destruction. Après avoir lutté contre eux là-haut, il ne vous reste plus, à vous l'ange Malachi, qu'à vous incarner à votre tour pour les suivre dans notre monde. Pour les arrêter, tous les moyens seront bons : récupérer les armes terrestres que vous trouvez sur votre route, comme user de vos pouvoirs un peu spéciaux.
De la démo qui nous a été faite là-bas, je n'ai retenu qu'une chose : Requiem est incroyablement beau et fluide. L'équipe de Cyclone bosse sur son moteur 3D depuis maintenant deux ans et demi, et le présente comme le plus avancé du moment. Évidemment, elle n'allait pas nous le présenter comme le plus pourri. Cela dit, ce que j'en ai vu est suffisamment impressionnant pour que je leur accorde le bénéfice du doute. C'est beau, fluide, et bourré d'effets. Et les univers se suivent et ne se ressemblent pas : villes en ruines, vaisseaux spatiaux, etc., jusqu'au cœur du Chaos.
De même, il ne fait guère de doute que le jeu sera prenant. J'en veux pour preuve la difficulté que j'ai eue à dé-scotcher de ma bécane, après seulement une petite demi-heure de jeu. J'ai ressenti le même type d'Intelligence Artificielle chez les ennemis que dans Half-Life, si ce n'est que dans Requiem, on peut vraiment réussir à passer sans se faire repérer. Et que ces salauds savent incroyablement bien utiliser le terrain pour mettre en place des tactiques de groupe, genre un qui nous charge tandis qu'un autre le couvre. Sans compter qu'au milieu des méchants, des gentils pourront nous aider, et que notre parcours variera en fonction des personnes à qui on aura parlé des indices, des pouvoirs, ou des clés qu'elles nous auront donné. Tout un programme !

**GENRE :** ACTION
**DÉVELOPPEUR :** CYCLONE STUDIOS
**EDITEUR :** THE 3DO COMPANY
**SORTIE PRÉVUE :** AUTOMNE 1999
**MULTIJOUEUR :** 8
**WEB :** WWW.3DO.COM




L'Éternel dit à Moïse : « Etends ta main sur le pays d'Égypte, et que les sauterelles montent sur le pays ; qu'elles dévorent toute l'herbe de la terre, tout ce que la grêle a laissé. » Exode 10:12.







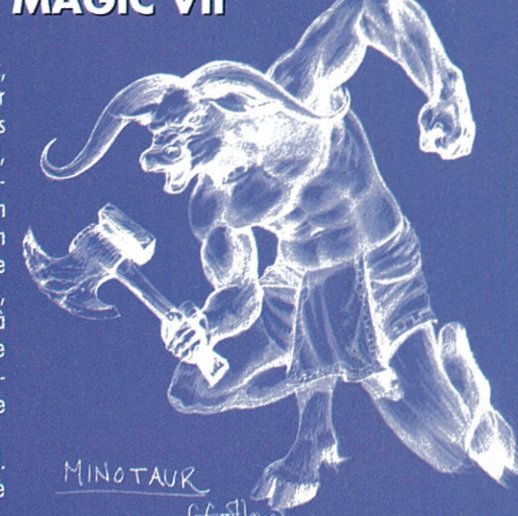


# MIGHT & MAGIC VII

Depuis 1984 et le début du premier Might & Magic, New World Computing a davantage changé d'éditeur que d'arme à son épaule. Traduction : hormis la série des Might & Magic et tout ce qui tourne autour (les mugs M&M, les Heroes of M&M, les pyjamas of M&M et bientôt les Crusaders of M&M), c'est le désert. Cela dit, se focaliser sur un seul truc n'est pas forcément une mauvaise idée, croyez-en ma vieille (hum, hum) et sage (re-hum, re-hum) expérience de rédactrice vidéo-ludique. Ça évite la dispersion. En plus, du coup, ils sont vraiment béton sur la question, les gars. Là où n'importe qui d'autre nous pondrait une vague resucée déguisée en suite, eux, ils continuent inlassablement à améliorer leur univers et à poursuivre leur saga. Et en voilà une habile transition pour le paragraphe suivant!

L'histoire de M&M 7 débute après celle de Heroes of M&M 3. Alors que les guerres entre nations d'Erathia ne sont presque plus qu'un mauvais souvenir, on se retrouve dans une situation quasiment identique à celle qui a vu le début de la précédente crise : une partie des territoires attribués aux Humains se trouve être également habitée par des Elfes. Et ces derniers ont bien l'intention de les récupérer. Tiens, ça me rappelle vaguement quelque chose, cette histoire. Enfin qu'importe : après un premier niveau de type tutorial, super chiadé, genre rêve de débutant, et qu'on pourra évidemment sauter, Lord Markham vous donne un château, Harmondale, dont les terres se trouvent être pile poil au cœur du malaise humano-elfique. Aider les uns contre les autres, ou les autres contre les uns, les affronter tous les deux à la fois, ou opter pour la neutralité : tels seront vos 4 choix de départ. Avec une partie complètement différente pour chaque choix. Avec la découverte, à l'arrière de ce conflit de surface, de l'affrontement que se livrent nécromanciens et magiciens. Avec la garantie de pouvoir finir le jeu, quel que soit l'alignement que vous aurez choisi. Et avec une surprise à la fin.

Mais revenons au vrai départ : celui qui consiste à former votre équipe de quatre lascars. Déjà, vous pourrez maintenant leur choisir des tronches d'elfes, de nains... Ou d'humains ! Ensuite, les six classes de M&M 6 passent à neuf, avec le moine, le voleur et le ranger. Et si la limitation des compétences en fonction de la classe choisie s'est accentuée, les compétences secondaires ont, du coup, été enrichies de tout un tas de trucs sympas, genre esquive ou hum, j'arrive plus à me relire, désolée. De même, il ne sera plus possible de cumuler plusieurs spécialités sur un seul perso. Objectif : éliminer les personnages hybrides et factotum, et obliger le joueur à prendre soin de chaque membre de son équipe. En contrepartie, le développement de chaque compétence sera beaucoup plus facile à démarrer qu'avant. Exemple : non seulement le forgeron vendra des armes, mais il assurera maintenant la formation de base à leur maniement.









Le monde d'Erathia a été encore plus peaufiné. Visuellement, d'abord : avec son moteur Direct3D, M&M 7 bénéficiera de l'accélération matérielle des cartes 3D. Seul problème : comme les diverses créatures animées sont toujours représentées par des sprites, avec 8 Mo de RAM vidéo, l'amélioration visuelle n'a rien de folichon. Ben oui : les gros sprites, ça bouffe vachement de mémoire vidéo. Et comme ils pèsent en moyenne 1 Mo chacun, pour peu que vous ayez plusieurs créatures différentes sous les yeux... Il ne reste plus grand chose pour l'affichage du monde 3D. Mais que voulez-vous, ils trouvent ça trop moche, les polygones, chez New World. Du coup, ils ont fait leur choix : de belles créatures qui évoluent dans un monde moche. Tiens, à propos de créatures, il y aura aussi plein de nouveaux monstres, dont beaucoup récupérés de Heroes of M&M 3. Beaucoup plus d'animations également. Et le système de son 3D permettra de repérer les ennemis qui attaquent en fourbes.

L'Intelligence Artificielle a aussi été travaillée. Par exemple, quand on ira se réfugier en ville, nos poursuivants n'auront plus d'œillères par rapport au reste du monde : ils pourront aussi s'attaquer aux autres habitants. Second exemple : si on ne nettoie pas entièrement un endroit, les ennemis restant pourront se reformer et nous attendre, voire appeler des renforts. Il y aura aussi de grandes batailles entre Humains et Elfes, qui seront lancées et gérées par l'ordinateur, que vous décidiez ou non d'y participer. Et puis, on pourra aussi aller où on veut, et interroger tout le monde dans chacun des 70 lieux du jeu. Bref, New World estime que la durée de vie de M&M 7 devrait être similaire à celle du 6, soit environ 150 heures. Mais ils ne sont pas encore sûrs du chiffre. Et puis ça dépendra du choix des quêtes.

*Le sorcier pourra apprendre les quatre éléments, mais il devra choisir entre l'ombre et la lumière. Du coup, sur les 99 sorts existants, il ne pourra en maîtriser qu'un maximum de 70.*



*Archomage est un jeu dans le jeu, genre Magics, auquel on pourra s'adonner dans toutes les tavernes d'Erathia. Vous pourrez même gagner du fric en participant à des tournois.*





*Keith Francart, chef de projet : « Sur les 7 000 lettres et e-mails de joueurs qu'on a reçus, on a notamment gardé l'idée du château, des combats monstres contre monstres, de la classe du voleur, de la limitation accrue des spécialisations en fonction des compétences choisies, et non en fonction de la race. »*



**Eh bien moi, à la place des développeurs de Flanker 2.0, je me sentirais drôlement nerveux. Pourquoi ? Simplement parce que les yeux de tous les amateurs de simulations militaires sont braqués sur eux, prêts à critiquer chaque élément du jeu, le disséquant comme un numéro spécial de « Penthouse ».**

# Flanker 2.0



Des textures sauce Mip Mapping.









Flanker, premier du nom, était une petite révolution dans la simulation de vol. À l'époque, on oscillait entre le très mauvais (comme la série des US Navy Fighters, le fer de lance de la basse technologie) et le meilleur (EF2000). La raison de ce succès était certainement la conformité de son modèle de vol et de son armement, un cockpit assez réaliste, et une représentation du théâtre des opérations conforme en de nombreux points à la realité. Mindscape, dans sa grande bonté, nous avait confié une pré-version de Flanker. Dans cette dernière, nous ne pouvions voler que sur quelques missions, le mode campagne ainsi que les autres fioritures n'ayant pas être implantés.

Le jeu que nous avons eu est une version qui rame quelque peu. En plus, il manque pas mal de choses, mais il est tout à fait possible de se faire une idée du résultat final, à sa sortie en juin. Les premières impressions sont très engageantes : les quelques erreurs de comportement de l'avion au sol sont vite oubliées lorsque les gaz sont mis, et que l'on commence à tracer des figures dans les cieux, en découvrant la puissance du bi-réacteur. À l'instar du F-15, le Flanker est l'un des rares appareils à pouvoir grimper dans les cieux avec une assiette quasi verticale. Vu de l'extérieur, l'appareil reste très beau, et possède tout ce qu'il faut, excepté une représentation des armes. Les effets des traçantes, explosions ou traînées de missiles sont trop minimalistes pour qu'on en parle.

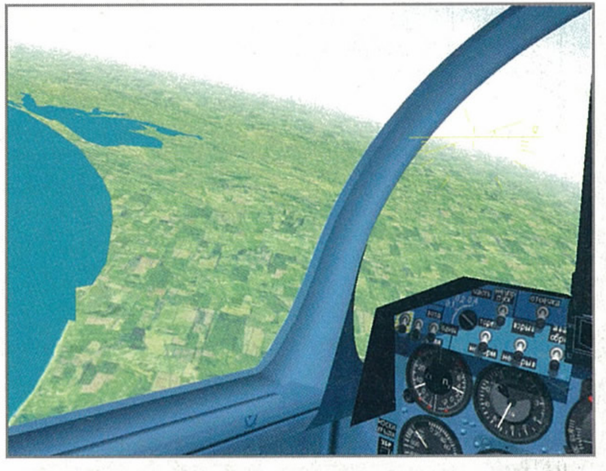
Le théâtre des opérations est connu. Une fois de plus, tout se déroule en Crimée, une terre qui regroupe à la fois la mer, les montagnes, de grandes villes et des collines, où peuvent s'ébattre les Su-27. C'est le lieu rêvé pour découvrir le moteur graphique du jeu. Les textures utilisées s'appliquant au monde externe sont quelque peu bizarres : des tons pastels, un rien trop clairs, défilent sous nos yeux. Pourtant, lorsqu'on s'y habitue, le tout semble plus réaliste que les tons trop « colorés » des autres jeux. Mais ce qui saute aux yeux est l'impression de vitesse à très basse altitude, où, pour une fois, on peut comprendre ce qu'est voler à quinze mètres du sol, à une vitesse de 1 000 km/h. Le paysage a été élaboré grâce à des photos satellites, assurant le réalisme des textures ainsi qu'une bonne conformité dans les élévations des reliefs. Les villes sont tout bonnement immenses, saupoudrées de bâtiments par poignées de cent. Le moteur graphique qui gère le terrain est de type polygonal, mais le mapping des textures ne laisse apparaître que peu d'arêtes. Par contre, ce dernier bénéficie de quelques originalités. Tout d'abord, la courbure de la terre, qui devient de plus en plus importante et visible au fur et à mesure que l'on s'élève dans l'atmosphère. Jamais l'impression de hauteur n'avait été aussi bien restituée. Autre point important (et jamais vu) : la distance à laquelle on peut distinguer les reliefs et les textures. Vraiment impressionnant. Suivant la hauteur à laquelle on se trouve, la distance de l'horizon relative à l'altitude de l'avion est calculée. Aux commandes, on sent les contraintes de l'appareil, qui enchaîne des manœuvres de plus en plus serrées.

Le cockpit virtuel est un joli morceau de bravoure à lui tout seul. À l'instar de World War II Fighters (testé dans ce numéro), le cockpit du Su-27 Flanker est composé d'une seule pièce, dans un espace où l'on peut évoluer sans à-coups. Les commandes ne bougent pas, même si l'instrumentation semble être très réaliste. La vue padlock n'avait pas encore été implémentée. Flanker 2.0 est plus que prometteur. Aussi, on vous en reparlera très prochainement, sans doute le mois prochain pour la preview.


Des paysages visibles à perte de vue.

**« Nous publierons des suites du produit à partir de Flanker 2.0, qui seront basées sur le Su-25 Frogfoot. »**






Le SU-27 Flanker, bi-réacteur de grande puissance.

## L'avion

**Le Flanker est un chasseur de supériorité aérienne un rien extraordinaire. Il est comparable en de nombreux points aux plus gros avions yankees, comme le F-15, et ce y compris par sa taille (14,7 m d'envergure, et près de 22 m de long). Possédant des systèmes d'optronique de pointe, il est capable de traquer une cible placée à 40 kilomètres, sans allumer ses radars. Le Flanker est aussi un appareil qui possède un aérodynamisme très étudié. Ses lignes pures et son système de vol Fly By Wire lui permettent des manœuvres dépassant de loin (9G) la limite de la résistance des pilotes. Ainsi, il fut le premier appareil à effectuer le « Cobra », une acrobatie bien inutile, mais tellement spectaculaire devant une caméra.**

# Des questions à Carl C. Norman

## producteur exécutif de Flanker 2.0





■ ***Joystick** : Peux-tu te présenter ?*

■ **Carl C. Norman :** Mon nom est Carl Norman. Je suis le producteur exécutif chargé du groupe de simulations de combat de Mindscape Entertainement. J'ai commencé ma carrière dans les jeux vidéo en 1991, en travaillant à Three-Sixty sur Harpoon 1. J'étais avec eux jusqu'à il y a trois ans, et je continuais à produire les Harpoon Designer's Series, quelques versions de la série V for Victory, ainsi qu'Harpoon II. J'ai rejoint SSI vers la fin de l'année 1994, où j'ai travaillé sur des jeux tels que Silent Hunter, Steel Panthers II, ainsi qu'Imperialism. Avant tout cela, je travaillais dans l'industrie de la Défense, ainsi que dans des services financiers. Neil (NDA : Neil Soane, producteur) et moi sommes des amateurs de simulations, tout autant que de jeux de stratégie. Pour ma part, je suis un fondu des simulations de vol depuis l'âge de 16 ans. Tous deux, nous avons joué à pratiquement toutes les simulations de combat faites ces deux dernières années. Nous avons beaucoup aimé le F-22 de DiD, le Falcon 4.0 de Microprose, F-15, Longbow II, ainsi que les dernières version d'Harpoon.

■ *Parle-moi de ces développeurs russes. Y a-t-il eu quelques difficultés à bosser avec eux ?*

■ Le développeur de Flanker, Eagle Dynamics, est basé à Moscou. Les vingt personnes qui forment l'équipe ont toutes l'expérience de l'industrie aéronautique russe ou des académies aéronautiques. Ce sont des gens avec lesquels nous avons aimé travailler ces deux dernières années, Neil et moi. Bosser avec des développeurs russes a été à la fois très instructif et amusant. Ils ont une approche très professionnelle, et ont mis beaucoup de cœur à l'ouvrage dans Flanker. Ce sont des gens extrêmement minutieux. La principale difficulté a été certainement la barrière de la langue et la distance entre nos deux sièges sociaux.

■ *Que doit-on attendre de Flanker 2.0 ?*

■ Pour parler des différences entre le nouveau et le vieux Flanker, disons que les changements les plus visibles concernent les graphismes, qui profitent enfin de l'accélération 3D. Les modélisations du terrain et des avions sont très hautement détaillées. Le terrain est basé sur une imagerie satellite très précise. Le modèle de vol a encore été amélioré, et on y trouve beaucoup plus d'avions russes, européens ou de l'Otan. L'autre principale nouveauté est le jeu de campagne, qui fabriquera un panel de missions semi-dynamiques, reliées entre elles.



■ *Flanker 2.0 est très attendu. Et même attendu au tournant.*

■ Nous avons tous été très heureux de travailler avec la communauté de Flanker présente sur Internet. Beaucoup de fanatiques du premier jeu se sont consacrés à améliorer ce titre, aussi bien avec des mailing lists qu'avec des sites Web, ou encore un véritable travail de fond, comprenant des manuels d'instructions détaillés, des renseignements sur la bonne utilisation des armements et des techniques de dogfight. L'attente de la sortie de Flanker 2.0 est très excitante, et nous espérons que tous les amateurs seront contents de ce que nous avons fait du produit

**« Les commandes aus ailiers seront plutôt basiques dans Flanker 2.0. Nous comptons changer cela dans Su-25. »**

■ *Beaucoup de développeurs parlent d'add-ons avant même la sortie de leurs jeux. Généralement, rien ne voit le jour. On parle d'ores et déjà d'extensions pour Flanker comme d'une simulation d'AWACS. Qu'en sera-t-il vraiment ?*

■ À propos des éventuelles extensions et des add-ons : nous publierons des suites du produit à partir de Flanker 2.0, qui seront basées sur le Su-25 Frogfoot, un avion d'attaque au sol (NDA : l'équivalent russe de l'A-10). Nous avons déjà un modèle de vol de Mig 29 que nous pourrions inclure, mais nous n'avons encore rien décidé à ce propos. Flanker 2.0 aura en effet une vue de type AWACS. Une simulation d'AWACS de la complexité de celle se trouvant dans Total Air War sera peut-être envisagée dans un futur produit.

■ *Que peux-tu me dire des conversations avec les ailiers lors des vols ? Le son semble aussi être un élément important dans le jeu.*

■ Les commandes aux ailiers seront plutôt basiques dans Flanker 2.0. Nous comptons changer cela du tout au tout dans Su-25. Si cela est possible, ces améliorations pourront être adjointes à Flanker 2.0, sous la forme d'un patch. Flanker 2 a un système sonore en 3D qui gère la provenance de sources directionnelles. Il est aussi capable de reproduire des effets, tels que le Doppler d'un avion passant dans une vue en Fly By.

■ *Comment est-il possible de modéliser avec fidélité le comportement d'un avion militaire ? Avez-vous « hérité » de données provenant de l'avionneur ?*

■ Je ne peux faire aucun commentaire sur la modélisation de l'avionique et des systèmes de bord. Il est juste suffisant de dire que quelques membres de l'équipe de développement ont une grande expérience avec l'industrie de la défense soviétique.



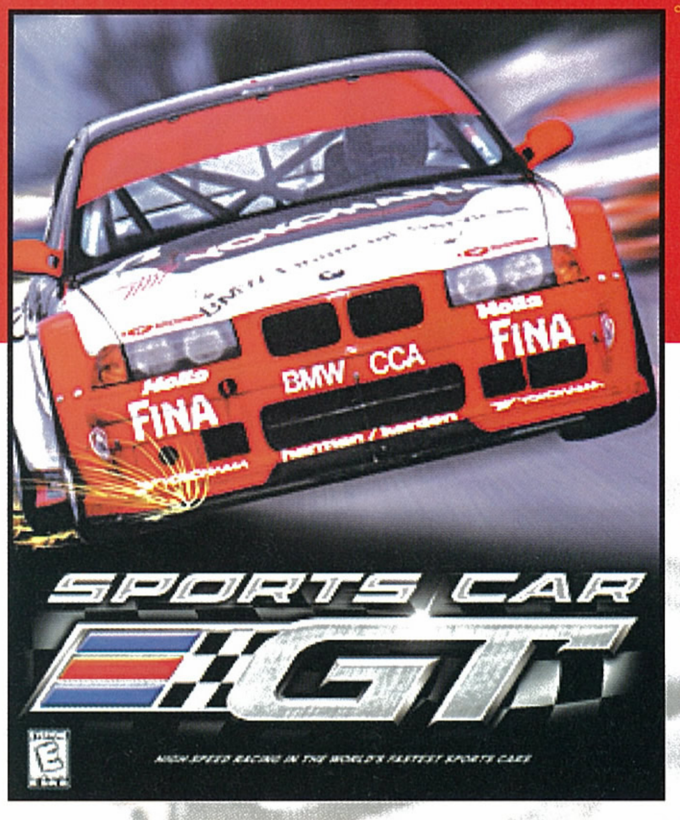
■ *À quoi doit-on s'attendre, question puissance du PC ?*

■ Actuellement, la configuration minimale conseillée est un P200 MMX. Un PII 300 ou supérieur est grandement recommandé si vous voulez tirer avantage du moteur graphique de haut niveau. Pour le moment, Flanker 2.0 se joue peut-être sous Direct 3D, ADP, et utilisera probablement les technologies 3Dfx et OpenGL. Nous sommes toujours en train de travailler sur l'amélioration des performances graphiques sous tous ces formats.

■ *Y a-t-il déjà des projets avec des développeurs indépendants pour des add-ons ou des extensions ?*

■ Pour ce qui est de développeurs indépendants, rien n'est fait et nous n'avons pas d'accord formel avec quiconque. Mais nous comptons encourager les fanatiques de Flanker à améliorer le produit, comme ils l'ont fait avec le 1.5. En effet, nous comptons avoir plusieurs livrées pour quelques avions de Flanker 2.0.

# GAGNEZ DES JEUX SPORTS CAR GT





















# SUR LE 3615 JOYSTICK

1,29 F/mn

CONCOURS VALABLE DU 1ER AU 30 AVRIL 1999 - GAGNEZ 5 JEUX PAR SEMAINE

# Le top de la rédac'

## STRATÉGIE

CIVILIZATION : CALL TO POWER — ACTIVISION
COMMANDOS — PYROS STUDIOS
BATTLEZONE — ACTIVISION
TOTAL A. / CONTRE-ATTAQUE — CAVEDOG
MYTH II — BUNGIE
AGE OF EMPIRES — ENSEMBLE STUDIOS
DARK OMEN — MINDSCAPE GB



## AVENTURE

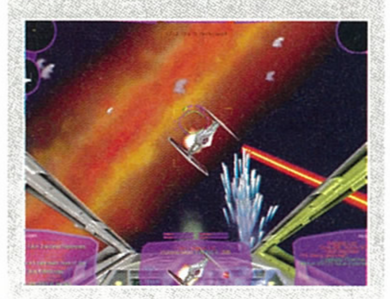
GRIM FANDANGO — LUCASARTS
X-FILES — FOX INTERACTIVE
RIVEN — CYAN
SANITARIUM — ASC GAMES
DARK EARTH — KALISTO
THE CURSE OF MONKEY ISLAND — LUCASARTS

## WARGAME

CLOSE COMBAT 3 — ATOMIC GAMES
THE OPERATIONAL ART OF WAR — EMPIRE
STEEL PANTHERS 3 — SSI
GETTYSBURG — FIRAXIS

## SIMULATION

X-WING ALLIANCE — TOTALLY GAMES
FALCON 4.0 — MICROPROSE
MONACO GPRS 2 — UBI SOFT
GRAND PRIX LEGENDS — PAPYRUS
COLIN MCRAE — CODEMASTERS
F22 TAW — DID
FIFA 99 — EA SPORTS
FLIGHT SIMULATOR 98 — MICROSOFT
F-15 — ORIGIN SKUNK/WORKS
RAINBOW SIX — RED STORM



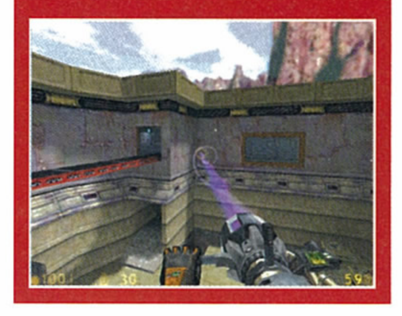
## JEUX DE RÔLE

BALDUR'S GATE — BIOWARE/BLACK ISLE
FALLOUT 2 — BLACK ISLE
MIGHT & MAGIC 6 — NEW WORLD
ULTIMA ONLINE — ORIGIN
DAGGERFALL — BETHESDA



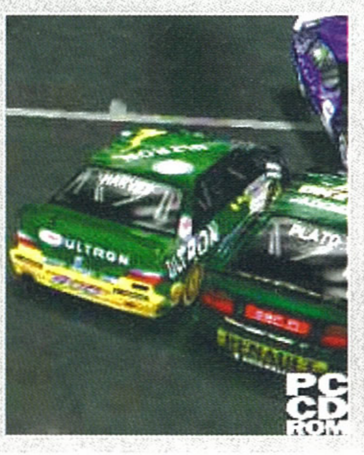
## ARCADE/ACTION

HALF-LIFE — VALVE
QUAKE 2 ( & MODS ) — ID SOFTWARE
L'EXODE D'ABE — ODDWORLD
UNREAL — EPIC GAMES
RESIDENT EVIL 2 — CAPCOM USA



## LE TOP PREVIOU

TOCA 2 — SIMULATION — CODEMASTERS
TA KINGDOMS — STRATÉGIE — CAVEDOG
OUTCAST — SIMULATION — APPEAL
HOMEWORLD — STRATÉGIE — RELIC
INTERSTATE'82 — SIMULATION — ACTIVISION
AGE OF EMPIRES 2 — STRATÉGIE — MICROSOFT
DIABLO 2 — ACTION — BLIZZARD
RALLY 99 — SIMULATION — EUROPRESS
FLEET COMMAND — SIMULATION — SONALYST



# La mode d'emploi de le Joystick en français

**Les icônes, c'est rudement sympa. Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'œil et... Bon d'accord, on vous explique à quoi elles correspondent, les icônes.**




Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration.




Démo ou patch présents sur le CD-Rom.




Jeu majeur et indispensable.



Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D (Direct 3D 3Dfx, Direct 3D PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Rendition Verité 2x00, Intel 740, Permedia 2, S3 Virge)


Exploite spécifiquement les cartes à base de 3Dfx (Glide)



Exploite spécifiquement les cartes à base de PowerVR (PowerSGL)



Exploite les cartes 3D gérant OpenGL (3Dfx, PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Permedia 2)



Exploite spécifiquement les cartes à base de Rendition (Verité 2x00)



Exploite le bus AGP (Advanced Graphics Port)



Fonctionne directement sous Windows 95



Fonctionne sous Windows NT 4.0



Fonctionne sous DOS



Fonctionne en mode DOS avec Windows 95

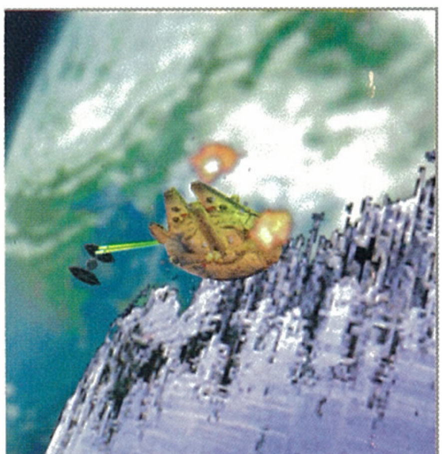


Utilise le MMX



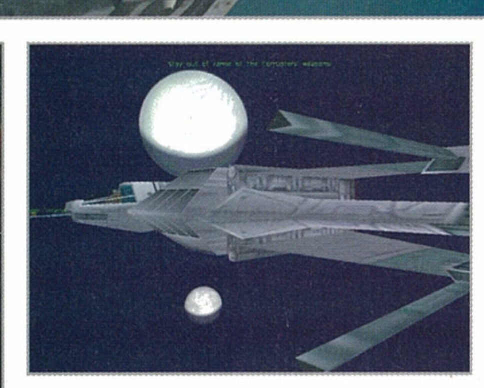
Compatible avec le ForceFeedBack Pro, joystick à retour de force Microsoft

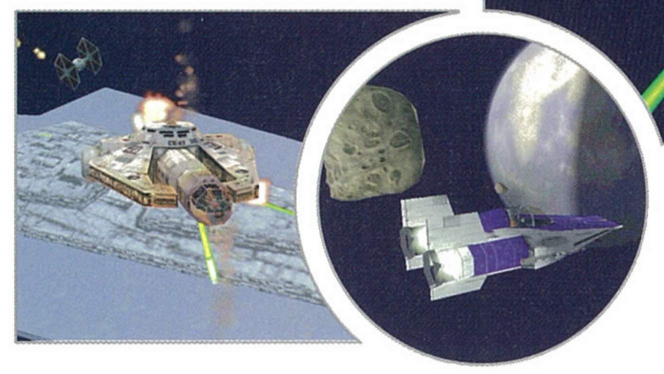
- **40** Beuark
- **50** Moyen
- **60** Pas mal
- **70** Bien
- **80** Très bien
- **90** Exceptionnel











# X-Wing Alliance

Simulateur de combat spatial Star Wars pour tous joueurs - PC CD-Rom



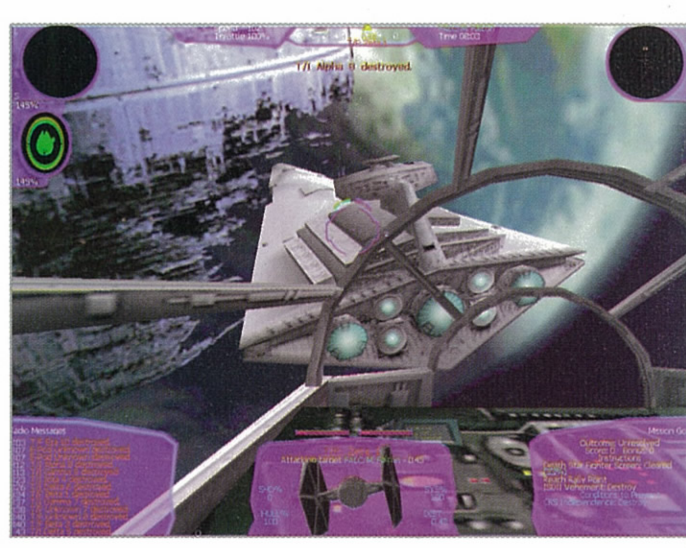
« Mézofaite, Dark Ouador, ça s'écrit avec un V ou un W ? Le troisième épisode de la série, c'est quoi le titre déjà ? C'est qui Skywalker ?... ». Mouhahaha ! Ce que j'ai pu leur sortir comme conneries au bureau, ces jours-ci. Faut me comprendre, six mois que je l'attends, mon X-Wing Alliance. La tension était devenue trop forte.

Woaho ! Çayé, je l'ai. Deux golds maculés de feutre sont arrivés à bord d'une vedette corélienne (bon ok, un coursier en scooter), ce matin (bon ok, cet après-midi). Rien à voir avec la belle boîte que vous pourrez vous procurer, bande de veinards. Mais c'est cool quand même. Hier, j'ai même ressorti le vieux X-Wing vs Tie Fighter pour une soirée revival. DirectX3, moteur graphique décati, pas de scénario... Pensez-donc, un jeu qui va sur ses deux ans. Une antiquité ! Assez bavassé, car la nouvelle génération est en route. J'insère la galette et je lance l'install : 131 ou 275 Mo de squat sur le dur, une affaire de deux minutes. Je trépigne sur mon siège en voyant les images aguichantes que balance le setup. Allez, go ! Premier flying logo, le bonhomme Lucas qui pivote comme une girouette au passage d'un X-Wing. Rigolo. Suit le logo de Totally Games, les développeurs de la série, bien marrant lui aussi. Ça inspire confiance. J'évacue de la pièce quelques testeurs consoles surfeurs, j'éteins la lumière, je monte le son et me cale bien mœlleusement dans mon siège. Le rap bien connu de John Williams s'épanche dans le caisson de basses, alors qu'un effet pourri de texte en perspective glisse à l'écran. Ça me rappelle quelque chose... Mon doigt se dirige vers la barre d'espace pour abréger le supplice, mais s'arrête en chemin. On sait jamais. Effectivement, la séquence bien connue d'intro des films Star Wars est suivie d'une cinématique en images de synthèse. C'est standard, mais plutôt long et bien réalisé. Non, je vous raconte tout ça parce que dans XvT, y avait pas d'intro. Ici, ça sent le jeu bien peaufiné. Mhhh... Le soft démarre. Premier écran d'interface : Emkay, un droïde monté sur chenilles m'accueille dans l'intérieur d'un vaisseau qui ressemble étrangement à un intérieur de transport corélien - le Faucon Millenium, pour les intimes. Ah ça, on sait (à nouveau) recevoir, chez Lucas.



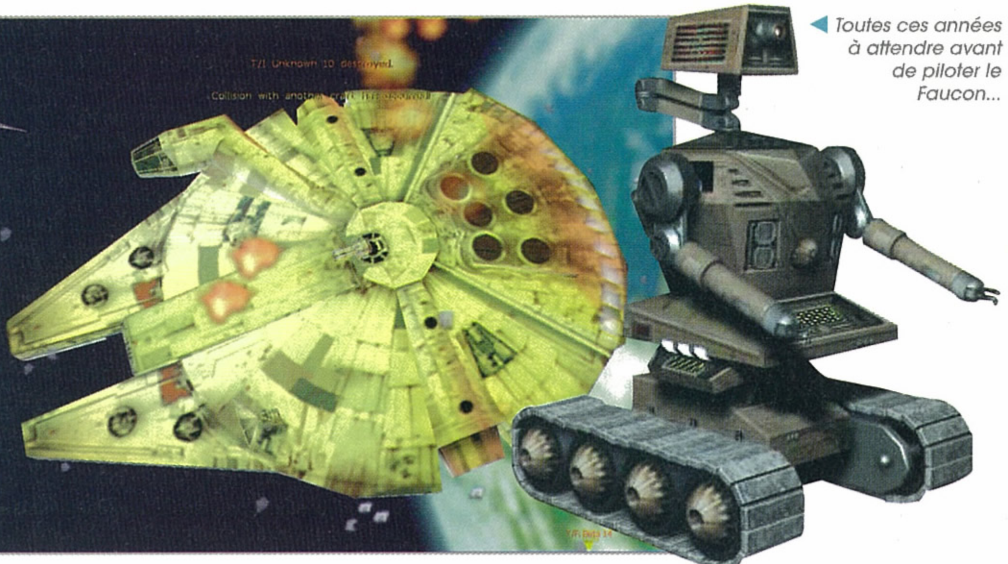
## Play Ze Mission

C'est parti. Euh non, pas encore, en fait. Emkay-le-droïde pivote sur ses chenilles, un rayon de lumière sort de son thorax et projette un hologramme. C'est chouette tout plein, c'est le briefing de la première mission. Depuis le début de la série, tous les simulateurs X-Wings sont dotés d'un briefing bien détaillé avec affichage d'une carte tactique 2D, des vaisseaux en présence et des objectifs à remplir. Un peu comme la séquence de briefing dans le « Retour du Jedi », avant l'attaque de l'Étoile noire. Mais en 2D. Broaf, ça sera sûrement un vrai hologramme dans le prochain.



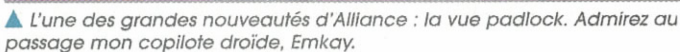

▲ L'approche d'un croiseur impérial par l'arrière permet d'éviter les tirs de turbo-lasers. En revanche, on se prend la traînée des moteurs dans la gueule. Ben oui, on peut pas tout avoir.

Et puis voilà, je me retrouve dans le cockpit d'un vaisseau. Rien de bien surprenant, me direz-vous. Eh bien, pas du tout. Je touche machinalement la souris et c'est le choc. Comme la séquence d'intro de Half-Life dans le petit train, je m'aperçois que tout l'environnement est en 3D. Avec la souris, je peux tourner la tête et regarder dans toutes les directions. Je me retourne et je constate que l'intérieur de la cabine de pilotage est entièrement modélisé avec des appareillages partout, ambiance intérieur d'Airbus du futur. Mince, t'as vu ça, Chewie ? On dirait les commandes du Faucon. À ma droite, Emkay est tranquillement installé au poste de copilote. Il bouge doucement la tête, ce qui me permet d'admirer les deux caméras rouges qui lui servent d'yeux, ainsi qu'une impression de grand professionnalisme. Et ça continue. Notre vaisseau est garé dans un hangar ouvrant sur l'espace étoilé. Il y a d'autres appareils appontés autour desquels s'affairent des robots de maintenance. Les 9 touches du pavé numérique permettent même de rappeler d'autres points de vue de caméra préprogrammés : vue générale, « pan » latéral (la caméra est fixée sur un des treuils du hangar), vue mobile suivant un droïde, etc. Je serais bien tenté de dire que ce hangar en 3D est fantastique. Et je le dis. Il n'y a pas de doute, les programmeurs de Lucas y ont consacré beaucoup de temps, et ils se sont fait plaisir. C'est bien simple, j'ai dû passer une dizaine de minutes à admirer le hangar sous toutes ses coutures. Plus loin dans le jeu, on s'aperçoit aussi que ce décor n'est pas statique. En retour de mission, il y a d'autres droïdes encore plus réussis. Il y a des vedettes qui décollent. Les constellations (ok, les textures) que l'on aperçoit par le sas correspondent réellement à la zone où se trouve le vaisseau mère. D'ailleurs, pour le moment, nous nous trouvons plutôt dans une base spatiale. Ce qui me rappelle que nous avons une mission importante à accomplir. Le moment est venu de mettre un terme à ce suspens insoutenable, et d'aller voir ce qui se passe à l'extérieur. Allez, soyez pas timide, amenez-vous.



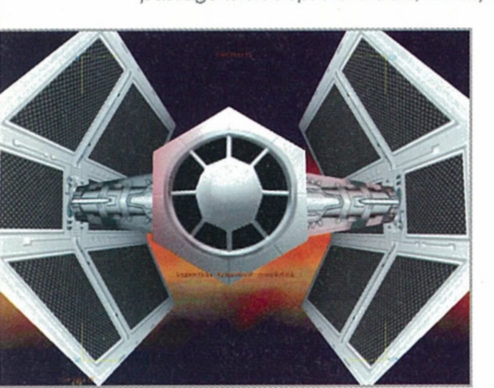
◀ Toutes ces années à attendre avant de piloter le Faucon...

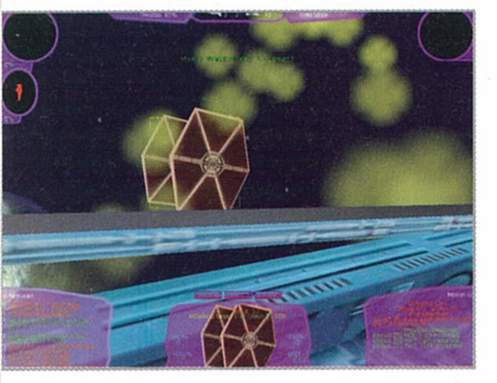




▲ L'une des grandes nouveautés d'Alliance : la vue padlock. Admirez au passage mon copilote droïde, Emkay.




▲ Gerbes d'étincelles, fumée noirâtre, odeur de plastique fondu : même dans les pires moments le moteur graphique continue d'assurer.





## Play ze mission bis

Voushhh ! Le Sabra décolle en s'inclinant vers l'avant comme un hélico. J'avance de quelques centaines de mètres dans l'espâââce, et j'effectue en toute logique un demi-tour pour regarder à quoi ressemble notre base spatiale. Slurp ! Le design de la base est somptueux, à mi-chemin entre une pyramide aztèque et un port maritime avec deux jetées circulaires suspendues dans le vide. Le tout à une échelle plus que conséquente. Le vaisseau est bien minuscule par rapport au volume imposant de la base. Je continue à tourner le joystick, m'attendant à une quelconque petite planète en guise de décor. Pof ! Ma mâchoire tombe sur le bureau. Une planète bleuâtre envahit toute la surface de l'écran. Oui, toute. Je continue à ramoner du joy à la recherche du soleil et de son lens flare quasi syndical. Oh ça, le lens flare, je l'ai effectivement trouvé, mais bing ! Je suis tombé de mon siège par la même occasion. À côté du soleil, il y avait une autre planète, une naine rouge. Et la texture de la naine, pour le coup, elle tenait même pas dans l'écran tellement elle était gigantesque. Après, je me souviens plus, je me suis évanoui. (...)

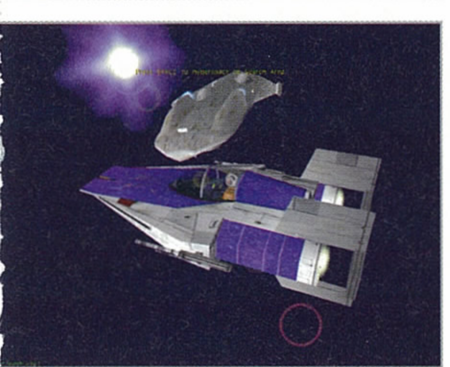
Je me réveille alors que Emkay me fait respirer un flacon de sels. Haha ! Ça me fait bien marrer de me mettre en scène comme une grosse tapette, mais vous ferez moins les malins quand vous aussi vous aurez admiré la totale classe graphique d'X-Wing Alliance. Une phrase affirmant qu'Alliance est le plus beau simulateur spatial de tous les temps serait tout à fait à sa place dans ce paragraphe. Don't act. Pour être honnête, l'arrivée du dernier Lucas a coïncidé pour moi avec la disponibilité du dernier armement lourd en matière d'équipement PC. Même si le programme saura se satisfaire d'une configuration plus modeste (voir plus loin), le nirvana est au bout de l'overclocking XWA : j'y ai joué en 1280x1024 avec tous les détails à fond sur un 19 pouces. Et en plus, c'était parfaitement fluide. Alors forcément, c'est une expérience qui marque. Surtout quand on a trouvé les touches de contrôle de la caméra externe, et que l'on se met à zoomer/dézoomer en effectuant de lents travellings de caméra pour admirer le ballet majestueux des vaisseaux et des planètes. Si, comme moi, vous faites partie de ces doux timbrés qui se font systématiquement un remake de « 2001 l'Odyssée de l'espace » dès qu'ils ont un bon gros soft spatial entre les paluches, vous avez décroché le bon numéro. On en viendrait presque à oublier les missions, pourvu que les bases soient suffisamment gigantesques pour tourner autour des heures durant. On en viendrait à fantasmer sur un jeu « à-la-Elite », qui se servirait du moteur graphique d'X-Wing Alliance... Ahem, je sors de ma rêverie, alors qu'Emkay est en train de brailler un truc à propos d'une histoire de conteneur de carburant à livrer à la station Harlequin. Pov' droïde !

**Les Viraxo ne répugnent pas à entretenir des relations intimes avec les impériaux**



## Ze scénar'

Bon, checklist. Install, ok. Graphisme qui tue, c'est fait. Rhaaa... Et si je vous bassinais maintenant avec le scénario ? Vu que l'univers d'Épisode 2 - vous savez, le film qui raconte la jeunesse de Han Solo et qui sort bientôt aux U.S... nan, je plaisante - est encore inconnu des foules, et que celui de la première trilogie a déjà beaucoup servi, les game designers de Lucas se sont démenés pour imaginer une saga parallèle originale, raccrochée au Retour du Jedi,



# Un design somptueux, à mi-chemin entre une pyramide aztèque et un port maritime avec deux jetées circulaires suspendues dans le vide

et largement aussi tarabiscotée que cette phrase. X-Wing Alliance se situe chronologiquement un peu avant la bataille d'Endor. Vous savez, la méga baston conduisant à la destruction de la deuxième Étoile noire. Alors que l'Alliance rebelle essaime dans toute la galaxie, l'Empire rassemble ses forces pour tenter d'écraser ces insignes cloportes. De plus en plus de planètes et de civilisations se trouvent aspirées, malgré elles, dans la tourmente. Y compris des entreprises commerciales. Parmi celles-ci, une petite boîte familiale, spécialisée dans le transport et le stockage de marchandises : celle de la famille Azzameen. Remarquez, les Azzameen, ça fait un bail qu'ils sont rompus aux trafics en tout genre. Pour se tailler une petite place au soleil de Vega, ils ont dû en découdre. Ils ont combattu les pirates, le crime organisé, les conglomérats noyautés par les impériaux et quelques autres familles avec qui les rivalités se transmettent de génération en génération. Ils sont comme ça, les Azzameens : fiers et droits, l'honneur avant tout. Alors forcément, les gars, la corruption, le vol à la navette (version moderne du vol à la roulotte) et les traîtrises de fourbes, c'est un peu votre lot quotidien. Votre ? Eh oui, dans Alliance, vous enfilez la combinaison spatiale de Ace Azzameen, le petit dernier de la famille. Pfff, faut toujours qu'on nous prenne pour des caves.

Bon, le coup de la grande geste familiale, ça le fait bien, et cela pour deux raisons. Tout d'abord, pour les nouveaux venus qui n'auraient jamais joué à un des simulateurs Star Wars, c'est l'occasion de faire connaissance en douceur avec l'interface et ses nombreuses touches. C'est plus cool de démarrer avec quelques missions de transport pépères que de se retrouver balancé illico en plein dogfight. Ensuite, le côté truculent de la famille se prête bien au sitcom spatial. Y a le patriarche Tomaas Azzameen, bourru mais sage. Antan, l'oncle, qui veut par-dessus tout éviter que l'Empire ne mette sa gueule dans les affaires de la famille. Les frérots, Galin et Emon, respectivement posé et téméraire. La soeurette, Aeron, spécialiste en piratage informatique. C'est d'ailleurs à elle que l'on doit la célèbre réplique, lors des premiers niveaux du jeu : « Luke Skywalker ? C'est qui ce Skywalker ? ». Vous ne rencontrez évidemment pas vos proches. Ça n'est pas une aventure. Les contacts s'effectuent par le truchement de la messagerie que vous pouvez consulter dans le vaisseau. Et surtout la personnalité de chacun est révélée lors des missions où vous travaillez, souvent faites en tandem. Les dialogues fusent en permanence, ce qui donne beaucoup de dynamique aux missions. Pour avoir reçu une préversion localisée, je peux vous rassurer : les traductions des dialogues en français et le casting des voix ne sont pas trop pourris, à quelques voix débiles près.

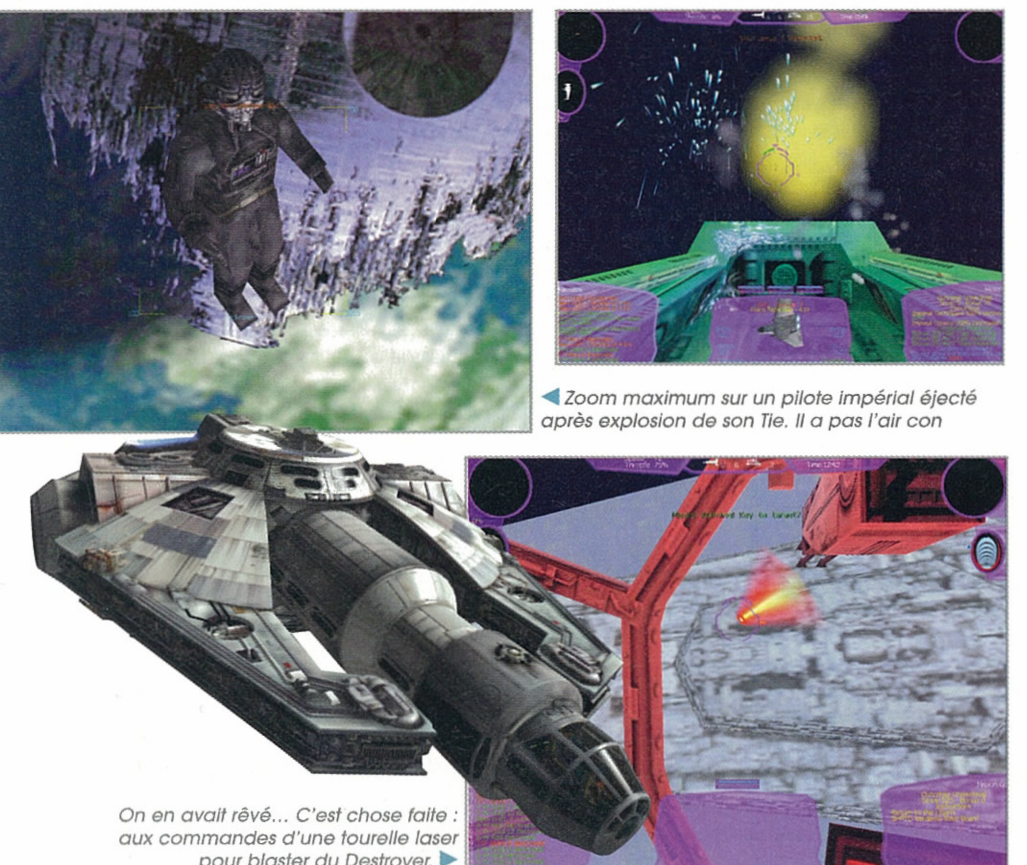





▲ *Après chaque mission Ammazeen, vous récupérez une relique à ajouter dans votre collection de souvenirs spatiaux. Notez aussi le panneau de médailles.*

## Ze mitchionz'

Mais cette saga familiale n'est qu'un préambule à la longue carrière de Ace Azzameen. Que dis-je, à votre future carrière de star pilote, sympathique lecteur. Car je vous rappelle que dans X-Wing Alliance, il va nous être donné de participer à la bataille d'Endor. Et aux premières loges encore : aux commandes du Faucon Millenium. Avant d'en arriver là, les choses vont s'envenimer progressivement. Les Azzameen comptent quelques alliés : Olin Garn le chasseur de primes ou Dunari le propriétaire d'un casino galactique. Mais ils ont surtout maille à partir avec leurs ennemis jurés, la famille Viraxo. Les Viraxo sont à la tête d'un business pas très net. À la différence des Azzameen, ils ne répugnent pas à entretenir des relations intimes avec les impériaux. Pire que ça, ils couchent avec Vador. Nan nan, c'est pas ça. Depuis que vous avez montré une certaine forme de sympathie à l'égard des rebelles, il se pourrait bien que les Viraxo essayent de vous coincer pour le compte des impériaux. Voilààà, c'est plus ça. Je dois dire que j'ai été agréablement surpris par le côté pas trop niaisant du background d'Alliance. Surprenant pour du Star Wars. On se retrouve avec des intrigues marrantes. Et vazy que je te planque de l'épice (de la drogue, en fait) dans un conteneur tout bête pour que tu te fasses gauler lors d'un contrôle des impériaux. Tsss, tsss, c'est pas très joli toutes ces embrouilles. De fil en aiguille, l'étau impérial se resserre autour des Azzameen, et vous finirez par aller trouver refuge auprès des potes à Leïa, Luke et Han. Bref, y fallait s'y attendre, vous finirez par vous enrôler dans la Rebellion. Ce qui vous permettra de subir un entraînement d'élite et de voler sur la plupart des vaisseaux de

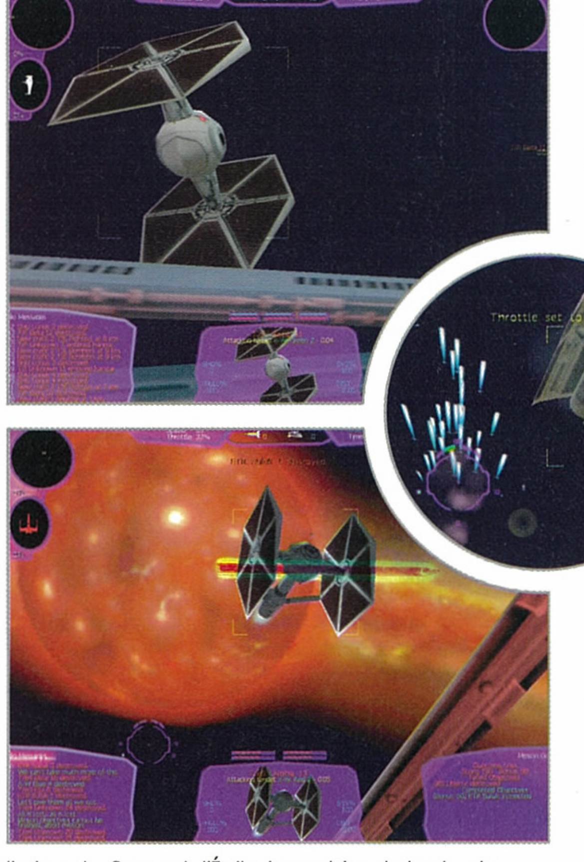


◀ *Zoom maximum sur un pilote impérial éjecté après explosion de son Tie. Il a pas l'air con*

*On en avait rêvé... C'est chose faite : aux commandes d'une tourelle laser pour blaster du Destroyer.* ▶

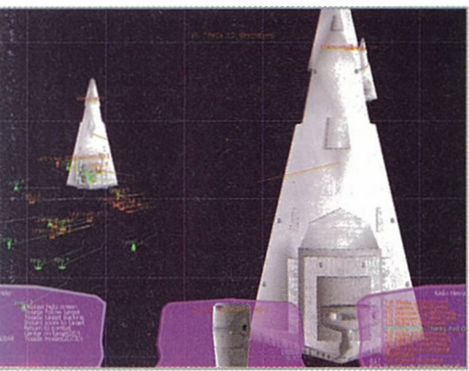
# Test
## X-Wing Alliance





**L'intérieur de la cabine de pilotage est entièrement modélisé avec des appareillages partout, ambiance intérieur d'Airbus du futur**





*Comme à l'accoutumée, la carte tactique permet une meilleure vue d'ensemble de la bataille. On pourra donner des ordres à tous les groupes d'attaque à partir de cet écran.*

l'univers des Guerres de l'Étoile. Je vous laisse deviner la suite.

Les missions de la campagne d'Alliance assurent. Elles sont très nombreuses (44 missions au total) et toujours variées. C'est pas comme la poignée de missions solo rachitiques de X-Wing vs Tie.

Je me souviendrai toujours de cette mission aux commandes d'un A-Wing, vous savez, ce bahut rigolo qui fait un bruit de mob trafiquée. C'était une mission de reconnaissance pure pendant laquelle, il fallait identifier plusieurs transports impériaux sans jamais se laisser embarquer dans un combat. Pas le temps, il fallait faire vite. Évidemment, le convoi était escorté par des Star Destroyers. L'enfer ! Les Destroyers balançaient des vagues ininterrompues de chasseurs Tie, tout en arrosant copieusement la moindre parcelle d'éther au turbo laser. Et moi, pendant ce temps-là, toute l'énergie du vaisseau redirigée vers les moteurs, je décrivais une hélice sans fin avec des manœuvres de parkinsonien mutant pour essayer d'échapper aux tirs. J'ai bien cru que j'allais gerber tellement ça tournait à l'écran. Le meilleur, c'est qu'une fois tous les transports identifiés, je me suis aperçu que le point de saut hyper-spatial de retour se trouvait de l'autre côté du champ de bataille. Genre j'ai dû tout retraverser dans l'autre sens, en louvoyant entre les Destroyers, avec une meute de chasseurs impériaux aux fesses. Des grecs, assurément.

## Ze Brevet of pilote Starwars

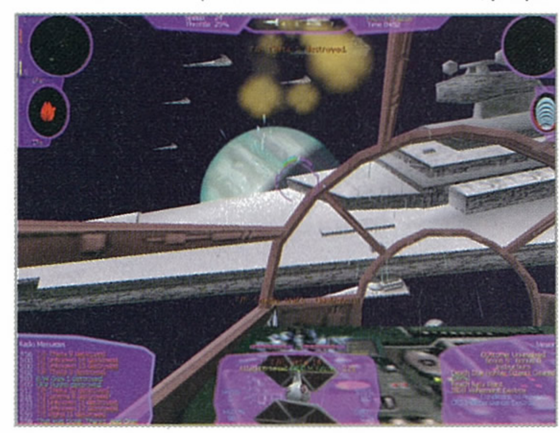
Je vais pas vous raconter toutes les missions, même si ça aurait pu être une bonne idée pour mes piges. Certaines sont bien dures, voire impossibles à terminer, dans la version que j'ai eue pour le test. Rassurez-vous, les coyotes de Lucas ont du régler les derniers accrocs pour la version finale. Comme par le passé, il ne suffit pas d'être un as du joystick pour espérer triompher. Les combats sont très tactiques. Il faut savoir gérer l'énergie entre le moteur, les armes et les boucliers. Il faut garder bien en vue les objectifs prioritaires, ne pas se laisser embarquer dans un duel avec des chasseurs, alors que le vaisseau que l'on est censé escorter se fait truffer la couenne par des bombardiers. Surtout qu'Alliance nous donne tous les moyens pour y parvenir (touche « O » pour accéder directement aux objectifs). Il y a une touche pour cibler les plaisantins qui attaquent une unité donnée. Utile pour ces missions de protection. Certains esprits chagrins ne manqueront pas de critiquer le fait que l'on ne peut pas sauver en cours de mission. Mais ça me paraît assez logique. Quand on rate une mission, c'est souvent qu'on s'est embarqué dans une tactique vouée à l'échec. Autant alors recommencer du début, car le temps est un facteur primordial. Pour ceux qui, malgré tout, n'arriveraient pas à franchir une mission et commenceraient à nourrir des instincts meurtriers vis à vis de leur bô PC, il existe une option pour être momentanément invincible, voire disposer de munitions infinies. La honte, sans compter que votre score s'en ressentira. Plus élégant, un petit tour par une page de conseils (pour chaque mission) permettra de débloquer certaines situations extrêmes. Ils ont pensé à tout.

Bref, l'apprentissage de pilote Star Wars passe par une bonne maîtrise de l'interface, touffue au possible (une bonne cinquantaine de touches clavier si l'on inclut tous les raffinements). Mais, pour une fois, voilà un jeu qui mérite que l'on fasse l'effort d'apprendre la sténo. Quant aux habitués de la série X-Wing, ils seront en terrain connu puisque l'on retrouve peu ou prou les touches habituelles.

Dès votre arrivée dans les rangs de l'Alliance, les rebelles mettront à votre disposition un outil de formation efficace : le Pilot Prooving Ground. Notez bien qu'ils font ça parce que ça les arrange, et qu'à trente mille balles l'heure de simulateur, ils rentrent vite dans leurs frais... euh, non rien. Dans le PPG, on retrouve les missions d'entraînement chères à X-Wing (le premier). Il s'agit d'effectuer un circuit en passant entre des anneaux, tout en dégommant des cibles minuscules. Ensuite, ça se complique et on doit même passer par des couloirs à l'intérieur de gigantesques astéroïdes, aller récupérer un droïde... C'est bien vu, mais sans vouloir vous gâcher le plaisir, ces missions en intérieur ne sont pas les plus réussies au niveau du gameplay (d'ailleurs, pour la mission à l'intérieur de l'Etoile noire... mais chhhh ! J'ai rien dit !). Si malgré tout ça, vous vous déplaciez encore dans l'espace avec autant de grâce qu'un Hutt dans un magasin de porcelaine, sachez que toutes les missions de la campagne peuvent être rejouées après coup dans le simulateur. Ça, c'est la classe. Quand on a vu la variété de décors et de modélisations du jeu, et vu le nombre important de missions, il y a fort à penser que l'envie de refaire une baston mémorable vous titillera le joystick un jour ou l'autre.

## Ze vaisseaux

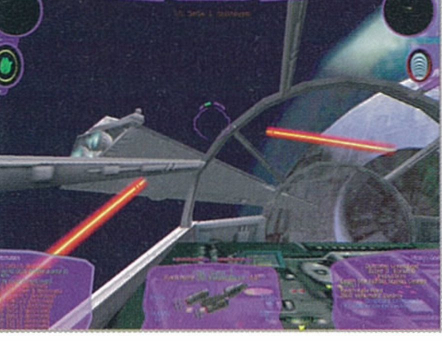
C'est tout ? Non, il y a aussi le mode « skirmish » (escarmouche pour nos amis canadiens) pour un joueur. C'est très simple, Lucas nous refile tout bêtement son générateur de missions version light. On dispose de tous les vaisseaux, stations, bases, mines, satellites... modélisés dans le jeu. On peut en faire ce qu'on veut pour se créer une mission sur mesure : trois décors différents, objectifs programmables, vagues de renforts, etc. Bon, il y a plein de limitations, mais c'est quand même assez excellent. Tenez, pas plus

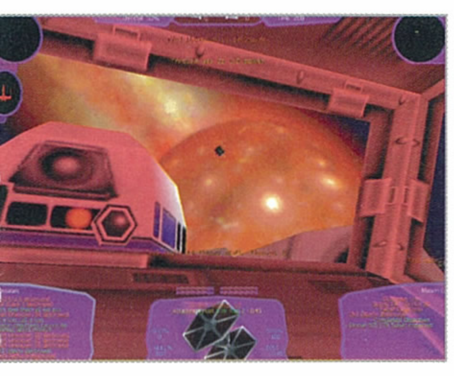


■ JOUABLE SUR PENTIUM 200, 32 MO 131 MO DISQUE LIBRE, CARTE 3D 4 MO, JOYSTICK OBLIGATOIRE
■ EDITEUR LUCASARTS ■ DÉVELOPPEUR TOTALLY GAMES ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VF

| MULTIJOUEURS | |
|---|---|
| TYPE | NOMBRE |
| RÉSEAU LOCAL | 8 |
| MODEM DIRECT | OUI |
| INTERNET SERVEUR | 4 |
| INTERNET IP | 4 |


▲ Galaxies, nébuleuses ou planètes énormes, les décors sont somptueux.





tard que tout à l'heure, je me demandais ce que ça fait de piloter un Firespray (le vaisseau étrange de Bobba Fett dans les films). Hop ! J'équipe la bête de tout l'armement voulu et, pour faire bonne mesure, je choisis d'affronter une horde de droïdes astro-mécaniciens (oui, des R2D2), assez durs à buter car très petits. Bien sûr, ces R2D2 ne sont pas armés. Pfff...

Mais la meilleure mission skirmish que j'ai faite, c'est en attaquant un Star Destroyer avec un Faucon. Le challenge semblait impossible au premier abord, mais c'était sans compter sur les subtilités d'Alliance. Tout d'abord, on peut cibler indépendamment les sous-systèmes de la cible : batteries laser, système de communication, moteurs... Ceci permet de mettre le destroyer hors d'état de nuire sans avoir à le détruire entièrement. En fait, rien de nouveau pour les habitués. Sauf que le Faucon est équipé de deux tourelles laser, et que dans XWA, on peut piloter pendant que les tourelles tirent en automatique. Un jeu d'enfant !

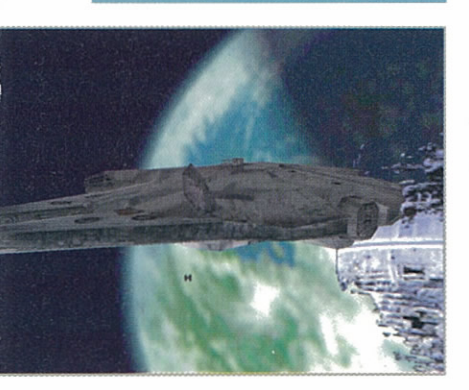


Ce qui est bien avec les ricains, c'est qu'ils sont vraiment à l'écoute des fans. LucasArts s'est fait tancer vertement lors de la sortie d'XvT parce que l'on ne pouvait pas piloter le Faucon Millennium. Hop, dès la seconde mission Azzameen, on se retrouve au poste de canonnier pour une séquence ultra blast. Les Azzameen n'ont évidemment pas LE Faucon, mais ils utilisent des transports coréliens modifiés : les YT 2000. Le look un peu plus trappu du YT 2000 est d'ailleurs très réussi.

Enfin - et je gardais le meilleur pour la fin - l'option qui m'a le plus intéressé dans Alliance est la vue padlock. Elle est très répandue dans les simulateurs de vols militaires. Certains joueurs ne la supportent pas, mais depuis que j'y ai goûté, je ne peux plus m'en passer. Le principe est simple : dans ce mode, la vue suit en permanence la cible sélectionnée comme si on tournait la tête dans le cockpit. Cette vue n'est évidemment possible que parce que les vaisseaux d'Alliance comportent tous un cockpit virtuel en 3D. C'est un peu déboussolant car il faut une bonne maîtrise du repérage dans l'espace, vu que l'on pilote tout en regardant dans une autre direction. On n'est pas non plus à l'abri de se manger un gros vaisseau au détour d'un looping. Mais quel pied ! On se sent vraiment au cœur de l'action. En plus, chaque cockpit est différent, et on apprend peu à peu à s'y retrouver (le A-Wing, avec sa verrière à 360°, reste le plus étonnant). Vraiment, il faut l'essayer, ça vaut le détour.

## Multijoueur

Nous avons fait quelques missions rapides en réseau local pour vérifier que le mode multijoueur était bien implémenté. Mais Alliance mérite que l'on y consacre plus de temps, et nous en reparlerons donc le mois prochain dans la rubrique réseau. Le jeu par le Net via l'Internet Gaming Zone sera alors, je l'espère, disponible. En tout cas, ça promet, vu qu'en plus des missions de combat, il y aura des courses à travers des anneaux et des astéroïdes.



## Ze dessert, ze café...

And l'addition. Ahem ! J'ose à peine l'avouer, mais je suis un gros opportuniste. Depuis plusieurs mois, ça couvait, mais ce mois-ci j'ai définitivement retourné ma veste. Voilà : du 800X600 à soixantes images par seconde sur une carte 3D équipée d'un processeur Voodoo, c'est bien. Mais du 1280X1024 en 25 images par seconde sous Direct 3D et ben, comment dire, c'est 'achement plus mieux. Et pour un simulateur, ça se justifie.

Quand on appuie sur la barre d'espace dans XWA, on accède aux options du jeu : difficulté, reconfiguration des touches, options sonores, et les fameuses options graphiques. Totally Games a simplifié les choses : il y a un paramètrage global (trois niveaux de détails) pour régler toutes les options d'un coup. Mais on peut aussi aller trifouiller dans l'écran Options avancées pour se tailler une configuration sur mesure. Les options ne manquent pas, et ce serait surprenant qu'Alliance ne tourne pas correctement sur votre PC, pour peu que vous disposiez d'un P200, 32 Mo avec carte 3D 4 Mo. Évidemment, plus grosse sera la config et plus monumentale sera la claque visuelle. J'ai eu la chance de me remonter une bécane récemment, et je me trimballe maintenant comme un parvenu avec un barreau de chaise au bec et des bagouzes à tous les doigts. Je joue donc comme un bourgeois en 1280X1024, toutes options à donf' sur mon PII 450, 128 Mo avec une carte Direct 3D


▲ Les missions du PPG avec les anneaux.

ATI Rage 128 dotée de 32 Mo (!). Et... c'est fluide. Et... c'est vraiment le plus beau jeu que j'ai jamais vu tourner ! Presque un benchmark. Sur le PII 350, 64 Mo de la rédac', il faut déjà faire des concessions. En 1280X1024, les chargements de textures provoquent des à-coups malvenus, qui viennent un peu gâcher la splendeur des grafs et rendent la jouabilité approximative en combat. Enfin, c'est toujours bien superbe en 1024. Mais tout de même moins qu'en 1280. C'est ça, l'idéal. C'est de pas choper des goûts de luxe. Il n'empêche que j'aime bien y jouer avec un Force Feedback : quand on passe en hyper espace, on se prend l'accélération au départ, et la décélération à l'arrivée.

Pour conclure, je dirais qu'Alliance est une sacré réussite, tant d'un point de vue technique que graphique et ludique. Mais ça n'est pas une raison pour que Totally Games et LucasArts s'endorment sur leurs lauriers. Je tiens à leur disposition une « wish list »pour le prochain opus : des vaisseaux amiraux dix fois plus mastocs (pour que l'échelle de grandeur soit encore mieux respectée vis à vis des petits engins), du bump mapping parce que c'est plus joli, de la compression de texture pour les surfaces des bases et des destroyers... Je sais, on sera encore obligés de se racheter de nouveaux PC, comme des cons. Mais pour des jeux pareils, ça vaut la peine.

Iansolo

- + Un habillage superbe.
- + Le cockpit virtuel.
- + Le graphisme renouvelé de mission en mission (plein de planètes bitmap, modèles 3D, vaisseaux).
- + Une campagne intéressante.
- + Le générateur de missions escarmouche.
- + L'univers encyclopédique.
- + L'interface ultra-complète .
- − Les missions en intérieur, moins réussies.
- − Pas d'Étoile noire en extérieur (c'est du bitmap).
- − En multi, pas de possibilité de tirer des tourelles du Faucon pendant qu'un autre joueur pilote.

**EN DEUX MOTS**

Je ne pensais pas qu'X-Wing Alliance serait aussi réussi. Pour le dernier jeu tiré de la première Trilogie, c'est bien puissant. Tout ce qui faisait défaut à X-Wing Vs Tie fait maintenant partie du voyage (campagne solo scénarisée, Faucon avec tourelles, support de la technologie 3D dernier cri) tout en conservant les atouts des épisodes précédents (intérêt tactique des missions, fidélité à l'univers Star Wars, interface ultra-complète). Bref, si vous êtes amateur de combat spatial, n'hésitez pas. Pour les autres, il n'est jamais trop tard pour s'y mettre... Attention, mieux vaut avoir une grosse config.






# L'informatique à vos côtés




3615 AATDIRECT (2,23 F/m)

## PERIPHERIQUES et PIECES DETACHEES

### CARTES GRAPHIQUES & 3D




| | Prix F TTC |
|---|---|
| V3400TNT Riva TNT, AGP, 16 Mo | 795 |
| V3400TNT Riva TNT, AGP, 16 Mo + sortie TV | 890 |







| | |
|---|---|
| **3D Charger** Rage IIC, AGP, 8 Mo (bulk) | 295 |
| ATI **XPERT 98**, AGP, 8 Mo (bulk) | 460 |
| ATI **XPERT@Work AGP** 3D Rage Pro, 4 Mo ext. 8 Mo (bulk) | 465 |
| ATI **XPERT@Play AGP** 3D Rage Pro, 4 Mo ext. 8 Mo (bulk) | 530 |
| ATI **XPERT@Play 98, AGP,** 8 Mo (bulk) | 530 |
| **XPERT 99** Rage 128 VR, AGP, 8 Mo | 590 |
| ATI **XPERT@Play 98, AGP,** 8 Mo SGRAM | 590 |
| ATI **XPERT@Work AGP** 3D Rage Pro, 8 Mo (bulk) | 630 |
| ATI **XPERT@Play AGP** 3D Rage Pro, 8 Mo (bulk) | 695 |
| **XPERT 128** Rage 128 GL, AGP, 16 Mo | 845 |
| **All-in-Wonder Pro AGP,** 3D Rage Pro 4 Mo ext. 8Mo **Acquisition video 2D et 3D**(bulk) | 1 060 |
| **Rage Magnum** Rage 128 GL, AGP, 32 Mo | 1 090 |
| **Rage Fury** Rage 128 GL, AGP, 32 Mo + sortie TV | 1 190 |






| | Prix F TTC |
|---|---|
| **MONSTER 3D** PCI 4 Mo (sans jeux) | 460 |
| **MONSTER 3D** PCI 4 Mo + JEUX | 490 |

CREATIVE CREATIVE LABS

| | |
|---|---|
| **RIVA TNT AGP,** 16 Mo | 790 |

**3D Blaster Voodoo2**
12 Mo + 4 JEUX
**935** F TTC







**MYSTIQUE G200 SD,**
8 Mo sans sortie TV (bulk)
**650** F TTC

| | Prix F TTC |
|---|---|
| **MYSTIQUE G200** AGP, 8 Mo ext. 16Mo (bulk) | 790 |
| **MILLENNIUM G200** AGP, 8 Mo ext. 16Mo (bulk) | 790 |

### CARTES SON

CREATIVE CREATIVE LABS

| | Prix F TTC |
|---|---|
| **SOUND BLASTER** ensoniq **PCI 64V** (OEM) | 195 |
| **SOUND BLASTER PCI 128** (bulk) | 350 |
| **SOUND BLASTER LIVE VALUE** (bulk) | 590 |

### CARTES MERES

ASUS

| | Prix F TTC |
|---|---|
| **P2L-M-ATX 440 EX AGP**,100 MHz, Slot 1, Chip audio OPL-3 SA3, Pentium II NOUVEAU | 775 |
| **P2L97-ATX 440LX AGP**, Slot 1, Pentium II | 775 |
| **P2B-ATX 440BX AGP**, 100 MHz, Pentium II | 930 |





| | |
|---|---|
| **GA-686LX3-ATX-440LX**, AGP Slot 1, Pentium II | 585 |
| **GA-6EM** - Micro ATX | 550 |
| **GA-686BA-AT 440BX**, AGP 100 MHz, Slot 1, Pentium II | 775 |
| **GA-686BXC-ATX 440BX**, AGP 100 MHz, Slot 1, Pentium II | 755 |




| | |
|---|---|
| **hot - 591P**, AT, VIA socket 7 AGP 100 M Hz | 460 |
| **hot - 661P**, ATX, 440 BX SLOT1 AGP 100 M Hz | 725 |

### PROCESSEURS & MEMOIRES

*Merci de nous consulter, mise à jour des prix tous les mardi.*

### CARTES RESEAUX

3Com

**ETHERLINK III**

| | Prix F TTC |
|---|---|
| **3C-509B**-TPO ISA, bulk | 390 |
| **3C-509B**-COMBO ISA, bulk | 590 |
| **3C-509B**-COMBO PCMCIA, Lan+modem, bulk | 2 639 |

**FAST ETHERLINK XL**

| | |
|---|---|
| **3C-905BTX**-NM PCI, 10/100, bulk | 490 |

**HUB OFFICE CONNECT B/TPC**

| | |
|---|---|
| **3C-891** (lan modem + RNIS) | 2 949 |
| **3C-16701** Office Connect HUB/TPC (8Rj45+BNC) | 789 |
| **3C-16702** Office Connect HUB TP16C (16Rj45+1 AUI) | 1 389 |
| **3C-16704** Office Connect HUB TP4 | 489 |

**D-Link** GARANTIE à VIE

**CARTES ETHERNET**

**FAST ETHERNET**

| | Prix F TTC |
|---|---|
| **DE-220 PCT**, ISA 16 bits PnP BNC / RJ45 | 130 |
| **DE-530 CT**, PCI PnP BNC / RJ45 | 195 |
| **DFE-500 TX**, Fast Ethernet PCI 100Mbps | 289 |

**Hubs ETHERNET**

| | Prix F TTC |
|---|---|
| **DE-805 TP**, Hubby 5 ports RJ45+BNC | 489 |
| **DE-809 TC**, 8 ports RJ45+BNC | 549 |
| **DE-816 TP**, 16 ports RJ45+BNC | 990 |

### CARTES CONTRÔLEUR

adaptec

| | Prix F TTC |
|---|---|
| **AVA-1505 VAR** Bulk | 380 |
| **AVA-1505 VAR** Kit | 430 |
| **AHA-2940A** ULTRA PCI Master Kit | 1 690 |
| **AHA-2940A** ULTRA PCI (version bulk) | 980 |
| **AHA-2940** ULTRA wide PCI Master Kit | 1 950 |
| **AHA-2940** ULTRA wide PCI (version bulk) | 1 290 |
| **AVA-2940U2W** Ultra 2 Wide ScSi PCI NOUVEAU | 2 490 |

### JOYSTICKS

Microsoft

| | Prix F TTC |
|---|---|
| **SideWinder** | 190 |
| **SideWinder** GamePad | 210 |
| **SideWinder force FeedBack Pro** | 990 |

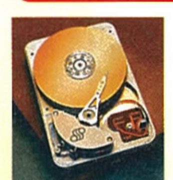
Saitek

| | |
|---|---|
| **Cyborg 3D** Paddle numérique (programmable) | 350 |
| **Cyborg 3D** Joystick numérique (programmable) | 350 |
| **X36**-Joystick+manette de gaz (programmable) | 950 |

**R4**- Volant à retour de force
(Force Feed Back)
**1 150 Prix TTC**



### DISQUES DURS



Seagate

**3,2 Go** Ultra DMA 5400t/m
**810** F TTC

| | Prix F TTC |
|---|---|
| **4,2 Go** Ultra DMA 4500t/m | 850 |
| **4,5 Go** Ultra DMA 7200t/m | 1 250 |
| **6,4 Go** Ultra DMA 5400t/m | 1 020 |
| **8,6 Go** Ultra DMA 5400t/m | 1 160 |
| **9,1 Go** Ultra DMA 7200t/m | 1 780 |
| **10 Go** Ultra DMA 5400t/m | 1 350 |
| **13 Go** Ultra DMA 5400t/m **NOUVEAU** | 1 690 |
| **17 Go** Ultra DMA 5400t/m **NOUVEAU** | 1 990 |
| **4,5 Go** Ultra SCSI Medalist Pro 7200t/m | 1 660 |
| **4,5 Go** Ultra Wide SCSI Barracuda 9 LP 7200t/m L/E 7,1/7,8 | 2 750 |
| **4.5 Go** Ultra 2 Wide SCSI 10 000t/m | 3 300 |
| **9,1 Go** Ultra Wide SCSI Medalist Pro 7200t/m L/E 7,1/7,8 | 2 750 |
| **9,1 Go** Ultra2 Wide SCSI Barracuda 7200t/m L/E 5,2/6,0 | 3 390 |

### SAUVEGARDES



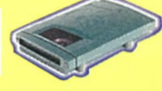

**LECTEUR SUPER DISK™ LS 120 ATAPI**
Interne, 120 Mo et 1,44 Mo
**595** F TTC




**LECTEUR SUPER DISK™ LS 120**
Externe, Port //, 120 Mo et 1,44 Mo
+ 3 disquettes vierges 120Mo
**790** Prix F TTC

PROMO





| | |
|---|---|
| **ZIP ATAPI** 100 Mo, Interne + 1 disquette 100 Mo gratuite | 790 |
| **ZIP SCSI** 100 Mo, Interne | 990 |
| **ZIP Port //** 100 Mo, Externe | 990 |
| **ZIP PLUS** 100 Mo,Externe SCSI et Port // | 1 390 |
| **JAZ 2 GO** SCSI, interne | 2 990 |

Offre valable dans la limite des stocks disponibles et uniquement durant le mois d'avril 1999

droit de modifier les spécifications et les prix sans avis préalable. Les prix sont entendus hors transport (+ 310 F TTC par PC). Les marchandises sont vendues uniquement sur base des conditions générales de vente de aAT. Ces offres sont valables sauf omissions typographiques et dans la limite des stocks disponibles. Les prix indiqués peuvent être différents chez nos correspondants régionaux. Tous les produits cités sont des marques déposées de leurs auteurs respectifs. Photos non contractuelles.

**SUPERSTORE aAT - 206-210, bd de Charonne 75020 Paris - Tél. : 01 44 93 88 00 Fax : 01 44 93 88 08**



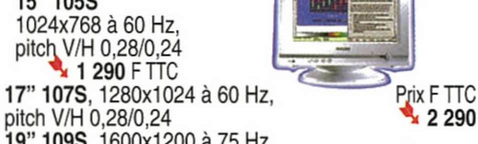
# L'informatique à vos côtés




3615 AATDIRECT (2,23 F/mn)

## PERIPHERIQUES et PIECES DETACHEES

### MONITEURS




| Produit | Prix F TTC |
|---|---|
| **15" 105S** 1024x768 à 60 Hz, pitch V/H 0,28/0,24 | 1 290 F TTC |
| **17" 107S**, 1280x1024 à 60 Hz, pitch V/H 0,28/0,24 | 2 290 |
| **19" 109S**, 1600x1200 à 75 Hz, pitch V/H 0,26/0,22 TCO 95 | 4 490 |
| **15" 105MB**, 1280x1024 à 60 Hz, pitch V/H 0,28/0,24 | 1 790 |
| **17" 107MB**, 1280x1024 à 60 Hz, pitch V/H 0,26/0,22 TCO 95 | 3 190 |
| **17" Brilliance 107MP**, 1600x1200 à 72 Hz, pitch V/H 0,26/0,22 TCO 95 NOUVEAU | 4 550 |
| **19" Brilliance 109MP**, 1600x1200 à 85 Hz, pitch V/H 0,26/0,22 TCO 95 NOUVEAU | 5 990 |
| **21" Brilliance 201B**, 1600x1200 à 72 Hz, pitch V/H 0,28/0,24 TCO 95 | 9 250 |

garantie 3 ans dont la 1ère année sur site



**SONY**

| Produit | Prix F TTC |
|---|---|
| **15" Multiscan 100ES** 1024x768 à 85 Hz pitch 0,25, Trinitron TCO 92 | 1 690 F TTC |
| **17" Multiscan 200ES**, 1280x1024 à 65 Hz, pitch 0,25, Trinitron TCO 92 | 2 760 |
| **17" Multiscan 200GST**, 1280x1024 à 75 Hz pitch 0,25, Trinitron TCO 95 | 3 590 |
| **19" Multiscan400PST**, 1600x1280 à 75 Hz pitch 0,25, Trinitron TCO 95 | 6 590 |

Les gammes ES,GS,AS et PS sont garanties 3 ans dont 1 an sur site

**Panasonic**

| Produit | Prix F TTC |
|---|---|
| **15" E50i**, 1024x768 à 75 Hz, pitch 0,28 | 1 190 |
| **17" PanaSync E70**, 1280x1024 à 65 Hz pitch 0,27 | 2 190 |
| **17" PanaSync SL70**, Tube court, 1280x1024 à 60 Hz pitch 0,27 TCO 95 NOUVEAU | 3 050 |
| **19" PanaSync SL90**, Tube court 1600x1200 à 75 Hz, pitch 0,25 TCO 95 | 5 590 |
| **15"PANFLAT LC50**, + kit USB Pitch : 0,29 mm, 1024 x 768 à 75 Hz, TCO 95 | 7 890 |
| **21"PANASYNC S 110**, Pitch : 0,25 mm, 1600 x 1200 à 76 Hz, TCO 95 | 8 590 |

garantie 3 ans sur site

**NOUVEAUTE TATUNG**

| Garantie 3 ans sur site | PRIX F TTC |
|---|---|
| C5D 15" 1024x768 70 Hz Pitch : 0.28 Digital | 990 |
| C5BT 15" 1280x1024 60 HzPitch : 0.28 Digital TCO 95 | 1 150 |
| C7T 17" 1280x1024 60 Hz Pitch : 0.27 Digital | 1 680 |
| C7TT 17" 1280x1024 60 Hz Pitch : 0.27 Digital TCO 95 | 1 790 |
| C9N 19" 1600x1200 75 Hz Pitch : 0.26 DigitalTCO 95 | 3 390 |

### LECTEURS CD-ROM et GRAVEURS

| Produit | PRIX F TTC |
|---|---|
| ACTIMA 40X ATAPI (bulk) NOUVEAU | 320 |
| LEOPTIC 40X ATAPI (bulk) | 320 |
| MITSUMI 32X ATAPI (bulk) | 305 |
| CREATIVE 36X ATAPI (bulk) PROMO | 310 |

**LECTEURS DE DVD**

CREATIVE — CREATIVE LABS

| Produit | PRIX F TTC |
|---|---|
| **Sound Blaster PC-DVD Encore Dxr5,** Lecteur 5x/32x - DVD-ROM/CD-ROM, carte MPEG - 2 + 2 jeux + 1 titre DVD | 1590 |
| **Lecteur DVD 6X/32X** NOUVEAUTE | 895 |
| **PHILIPS Lecteur DVD RETAIL** 5X/32X ATA | N.C. |

**LECTEURS/GRAVEURS/RÉINSCRIPTIBLES**

| Produit | Prix |
|---|---|
| MITSUMI **CR 4802 TE 4X2X8X , Atapi,** | 1 890 |
| PHILIPS 2x/2x/6x Atapi, + Logiciel (bulk) | 1 590 |
| **PCA-460RW** 4x4x16x Atapi + Logiciel NOUVEAUTE | 2 290 |
| YAMAHA CRW-4416E 4x/4x/16x Atapi, + Logiciel | 2 690 |
| CRW-4416S 4x/4x/16x SCSI, + Logiciel | 2 690 |

### MODEMS

OLITEC

| Produit | PRIX F TTC |
|---|---|
| Carte PCI 56 000/V90 | 355 |
| Speed Com 56 000/V90 NOUVEAU | 620 |
| Self Memory "2.000" NOUVEAU | 895 |
| Self Memory E-Mail 56.000/V90 | 950 |
| Self Memory "Phone" 56.000/V90 | 1 090 |
| SmartMemory "Pro" 56.000 | 1 150 |

3Com

| Produit | PRIX F TTC |
|---|---|
| Carte Sportster ISDN TA carte de communication passive RNIS sur Bus ISA Garantie 5 ans | 490 |
| Carte SPORTSTER WinModem 56 K évolutive pour Windows 95 Garantie 5 ans | 390 |
| Boîtier 56K Fax Modem | 760 |
| Boîtier 56K Message Modem (X2 et V.90) | 970 |
| Boitier Message Pro 56K | 1 090 |
| Carte PCMCIA 3 Com-Megahertz 56K Global Modem | 1 250 |

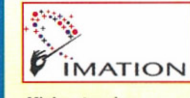
### CD-R/CD-RW

TRAXDATA

| Produit | PRIX F TTC |
|---|---|
| CD-R TXS074S (en pochette) inscriptible 650 Mo 75 mn Boîte de 10 | 90 |
| CD-R TXW074 (en boîte cristal) inscriptible 650 Mo 75 mn Boîte de 10 | 95 |
| CD-R TXW080 80 mn Boîte de 10 | 150 |
| CD-RW CDRW074 650 Mo SILVER Réinscriptible 1000 fois | 49 |

TDK

| Produit | PRIX F TTC |
|---|---|
| CD-R TDK inscrip. 650 Mo 74 mn Boîte de 10 | 99 |
| CD-R OEM 80 mn Boîte de 10 | 135 |
| Disquette IOMEGA Zip 100 Mo | 89 |
| Disquette IMATION Zip LS-120 Mo | 89 |
| Disquettes SONY ou TDK 1,44 Mo Boîte de 10 | 20 |




| Mini cartouches (garantie à vie) A l'unité | PRIX F TTC |
|---|---|
| Travan 3M TR-1, 400/800 Mo Natif/compressé | 120 |
| Travan 3M TR-3, 1.6/3.2 Go Natif/compressé | 150 |
| Travan 3M TR-4, 4/8 Go Natif/compressé | 189 |

### HAUT-PARLEURS

| ACTIFS ET BLINDES | Prix F TTC |
|---|---|
| **SP - 696** Son stéréo 2 HP 120 W pmpo | 149 |
| **3D - 102** Son 3D 2 HP satellite + 1 caisson de basses 500 W pmpo | 390 |

ALTEC LANSING MULTIMEDIA

| Produit | Prix F TTC |
|---|---|
| **ACS- 43** 2HP 2x5W(RMS) | 349 |
| **ACS- 45.1** 2 Sat-6 W +1caisson en bois 20W RMS NOUVEAU | 590 |
| **ACS- 48** Power Cube Plus **3HP 20W** + 40W (RMS) | 1 250 |
| **ADA-305** USB Dolby Pro Logic 2HP 20W +1 Caisson de Basses 20W (RMS) NOUVEAU | 1 350 |


**POINTS DE VENTE aAT**

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| aAT | MERIGNAC | 156, av. de la Somme | 33700 | | Tél. : 05 56 13 13 14 | Fax : 05 56 34 81 63 |
| aAT | DIJON | 6, bd Clémenceau | 21000 | | Tél. : 03 80 72 01 32 | Fax : 03 80 72 02 03 |
| aAT | LYON | 22, av. Jean Jaurès | 69007 | Métro : Saxe-Gambetta | Tél. : 04 78 58 53 58 | Fax : 04 78 58 51 80 |
| aAT | NANCY | 72, rue Raymond Poincaré | 54000 | | Tél. : 03 83 94 09 64 | Fax : 03 83 41 49 11 |
| aAT | PARIS | 40, bd Haussmann | 75009 | Stand aAT Galeries LAFAYETTE | Tél. : 01 53 21 01 60 | Fax : 01 42 82 08 68 |
| aAT | RENNES | 105, av. Henri Fréville | 35200 | | Tél. : 02 99 41 91 11 | Fax : 02 99 41 92 65 |
| aAT | SUPERSTORE PARIS | 206 - 210, bd de Charonne | 75020 | Métro : Philippe Auguste | Tél. : 01 44 93 88 00 | Fax : 01 44 93 88 08 |
| aAT | SUPERSTORE TOULOUSE | 2, av d'Atlanta | 31200 | | Tél. : 05 61 61 60 88 | Fax : 05 61 61 60 80 |


**Fermeture le lundi (sauf aAT Galeries Lafayette)**

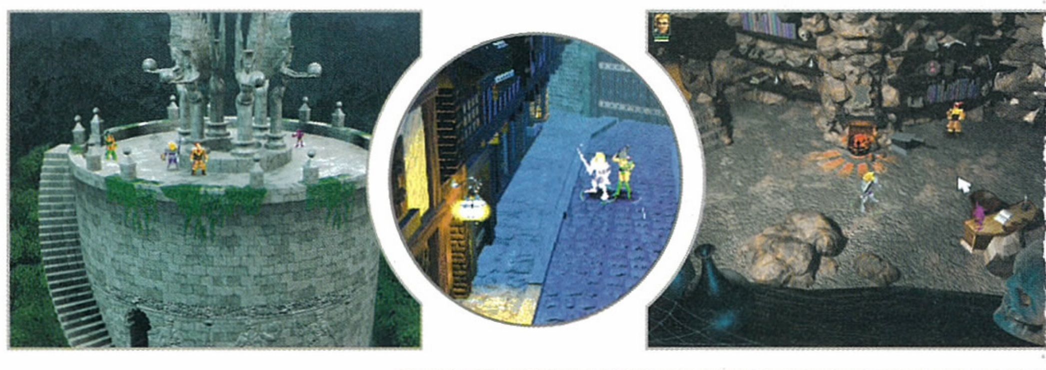
Offre valable dans la limite des stocks disponibles et uniquement durant le mois d'avril 1999



**SUPERSTORE aAT - 206-210, bd de Charonne 75020 Paris - Tél. : 01 44 93 88 00 Fax : 01 44 93 88 08**

95/98 ■ JOUABLE SUR **P 200 - 32 MO DE RAM** ■ EDITEUR **INFOGRAMES** ■ DÉVELOPPEUR **INFOGRAMES GB**
■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1**

Silver est un soft plein de promesses non concrétisées. C'est dommage car il lui manquait peu de choses pour faire un bon jeu.

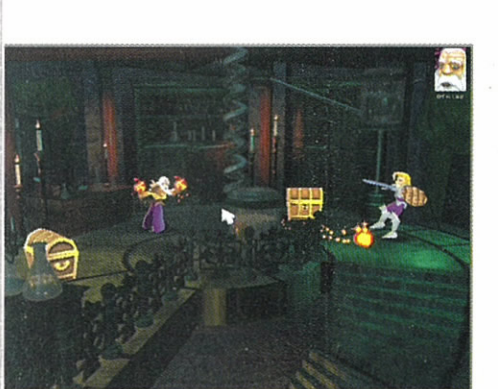


# Silver

**Jeu de rôle pour tous joueurs PC CD-Rom**



*Il est gros, je n'ai qu'un minuscule cure-dent mais je m'appelle David. Goliath sub ra ma colère.* ▶



▲ *Comme dans un jeu console, les coffres renferment une multitude de bonus qui facilitent la vie.*



▲ *L'inventaire est original mais pas très pratique lors des combats. Autant ne pas attendre que sa barre de vie verte ait tourné au rouge noir pour se soigner.*

Encore un jeu de rôle… Il y a quelques mois, on aurait donné sa mère pour en avoir un et maintenant, on en est, submergé. La vague Baldur, Fallout nous a noyé pour de bon. Après de tels mastodontes, difficile d'apprécier ce qui sort actuellement. Silver pourrait être un des jeux qui se démarquent.

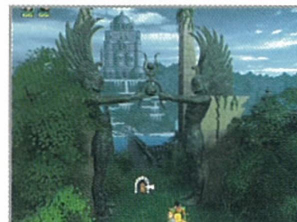
## Un gameplay console

L'histoire est on ne peut plus bateau. Elle sent la guimauve à mille lieues à la ronde, et ferait se pâmer les pires blaireaux. Même chez les animaux, les mâles défendent leur femelle quand celle-ci est en danger. Les blaireaux comme les autres sont une espèce protectrice. Alors, quand sa femme disparaît, kidnappée par de vilains messieurs en armure, on n'hésite pas. On prend son épée, le beau-père aussi, s'il veut bien venir, et on fonce dans le tas. Ensuite, on essaye de survivre à la suite du jeu. Et il s'agit vraiment de survie. J'ai joué sur deux versions différentes, et les deux demandaient une grande dextérité pour s'en sortir sans recommencer mille fois une partie. Outrageusement difficile. L'alliance adversaires nombreux/régénération en est rarement la cause principale. Vous me direz, ce n'est pas un problème, il suffit de sauvegarder avant un combat et de recharger. Ne rêvez pas, impossible de sauvegarder n'importe quand. Le gameplay de Silver s'inspire énormément de celui des jeux consoles. La sauvegarde s'effectue à des moments bien précis, pas moyen d'y couper. Alors, haut les cœurs, et essayez de vous accrocher, car la suite est plus réjouissante. Le graphisme est la grande qualité super méga bonne de Silver. Rien que ce fait donne envie de poursuivre pour voir les prochains tableaux. Le décor fixe permet une finesse des détails et des textures superbes. Même si on apprécie peu de voir ses personnages rétrécir en fonction de la perspective, surtout lors des combats, on ne peut qu'applaudir une telle qualité. La musique est également réussie. Un véritable accompagnement de flûtes, cors, hautbois vous suit dans chaque étape de votre aventure.

## Une interactivité limitée

Au début, vous commencez avec deux personnages, le mari esseulé et le grand-père. Tout au long du scénario, vous en rencontrerez d'autres qui voudront se joindre à





vous. Votre groupe est limité à trois compagnons pour une maniabilité plus aisée. Leur intelligence est très moyenne. Heureusement, une simple touche permet de passer de l'un à l'autre pour les animer tour à tour. Une fois que vous aurez compris comment et quand zapper entre eux, tout deviendra plus facile. Les combats donnent de l'expérience à vos persos. Ils les font progresser en niveaux. Vos joyeux lurons deviennent plus costauds et occasionnent plus de dégâts à leurs adversaires. Mais le jeu n'est pas seulement fait de combats répétitifs. Les dialogues sur lesquels vous ne pouvez pas intervenir représentent une part importante de l'aventure. Comme interactivité, on a vu mieux. Le dirigisme et la linéarité de scénario fait du grand public la cible privilégiée de Silver. Mais sa difficulté vient tout casser. Les pros sont ceux qui galèrent le moins. Le débutant, lui, sera vite dégoûté. Le mauvais équilibre des ennemis et des soins n'offre pas au soft les moyens de nous passionner pour son monde, dommage car son potentiel était élevé. Il promettait beaucoup.

Kika

- \+ Les décors mignons.
- − Les combats répétitifs.
- − L'IA falote des compagnons.

**EN DEUX MOTS**

Silver est beau, très beau. Mais la beauté ne pardonne pas tout. De trop gros défauts endémiques empêchent le joueur de s'immerger dans son ambiance. Il suffirait pourtant de quelques ajouts pour en faire un jeu meilleur.



L'histoire du développement de Civilization Call To Power me rappelle celle de Wing Commander Prophecy : après le départ de Chris Roberts, tous les fans avaient juré que la nouvelle version ferait un four. La suite est connue. Même tarif pour Sid Meier, qui a préféré aller tripoter des trous noirs ludiques du côté d'Alpha Centaury, laissant à d'autres les bonnes idées de gameplay.




# Civilization Call To Power

**Simulation géopolitique pour fanatiques de Civilization et tout public - PC CD-Rom**






▲ Des tas de nouvelles tribus. Seul hic, le peuple celte a disparu dans les oubliettes de l'histoire.

Pour une fois, l'absence d'un génie n'entachera pas l'intérêt du jeu. En effet, le père Sid Meier s'est totalement séparé de son fils prodigue, Civilization, pour aller pondre ailleurs des jeux un rien contestés. Pendant ce temps, ses anciens collègues ont bossé comme des dingues sur Civilization Call to Power, une suite logique de deux (trois, si on compte Civ Net) des plus grands succès de l'histoire du jeu vidéo. Mené de main de maître(sse) par Cecilia Barajas, ancienne directrice de Zork Nemesis, Civilization nous revient en force et pour longtemps.

Civilization est avant tout un concept, et quel concept ! Inspiré du jeu de plateau du même nom (qui lui-même a donné par la suite le très raté Advanced Civilization), il permet au joueur de se glisser dans la peau de rois du monde, de dieux, ou de quelque autre entité omnipotente. Le but, dominer la planète par plusieurs biais, s'achève soit par la destruction de toute autre culture étrangère à la vôtre (méthode « fachi-facho ») , soit par l'accomplissement de réussites humaines, comme l'envoi d'une colonie sur une autre planète (méthode « Gandhi »). Pour simuler tout cela, rien de tel que de faire en sorte de jouer sur plusieurs milliers d'années, histoire de nous donner le temps d'évoluer. Civilization Call To Power reprend pour ainsi dire tous ces principes. Mais cette fois-ci, l'ensemble sera agrémenté d'une multitude d'idées nouvelles, de concepts poussés à l'extrême pour nous replonger pendant encore cinq ans dans ce jeu non-stop. Décidément, j'aurai passé mes plus belles années sur ce jeu. Rien de changé, ou presque, en ce qui concerne l'échelle temporelle, puisqu'on commencera à l'âge de pierre, en - 4000, pour finir (idéalement) en l'an 3000, en ayant passé avec succès cinq ères différentes (nucléaire, spatiale, cyber et autres classiques du genre).

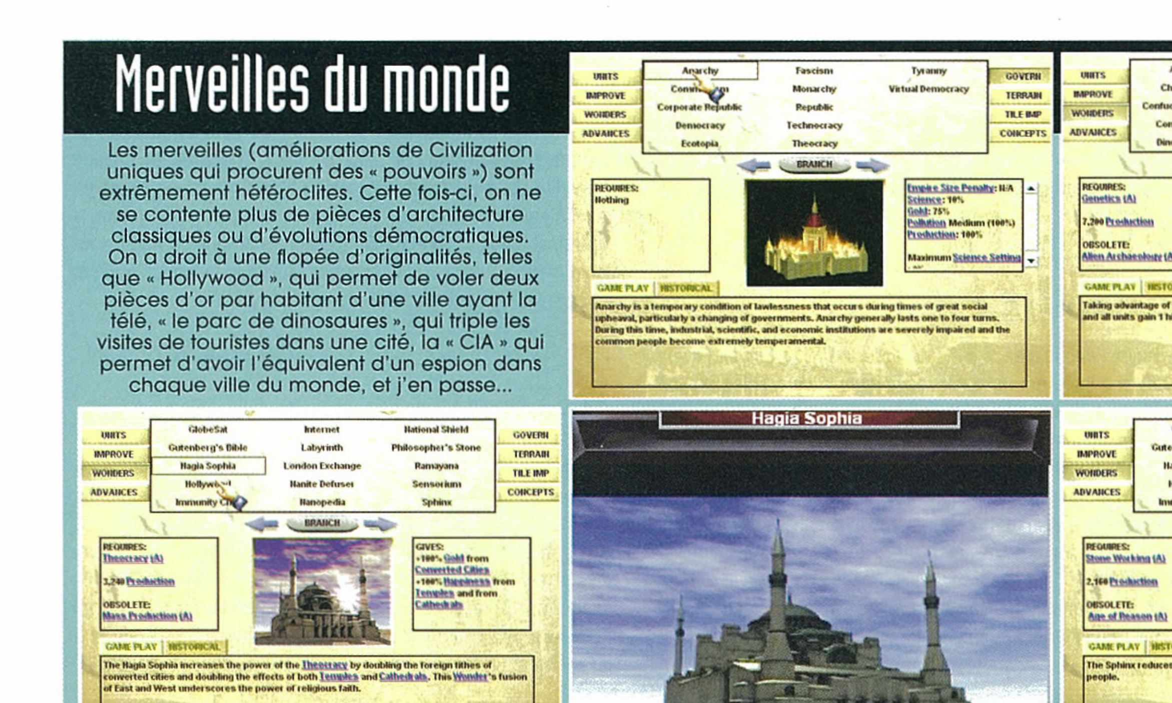



## Des adversaires bien plus coriaces

Qu'il est bon de jouer contre des adversaires dotés d'une bonne intelligence ! Cette fois-ci, plus question d'entuber Gandhi et son pacifisme moelleux, ou encore de jouer sur la faible intelligence diplomatique de Shaka Zulu : tous les belligérants présents changeront d'attitude en fonction des événements et du nombre de fois où vous les entuberez. Sachez que, dans Call to Power, ceux-ci ne vous feront aucun cadeau si vous avez versé à un moment ou un autre dans la fourberie, et que malgré une alliance solide avec un ancien ennemi, ce dernier

## Merveilles du monde

Les merveilles (améliorations de Civilization uniques qui procurent des « pouvoirs ») sont extrêmement hétéroclites. Cette fois-ci, on ne se contente plus de pièces d'architecture classiques ou d'évolutions démocratiques. On a droit à une flopée d'originalités, telles que « Hollywood », qui permet de voler deux pièces d'or par habitant d'une ville ayant la télé, « le parc de dinosaures », qui triple les visites de touristes dans une cité, la « CIA » qui permet d'avoir l'équivalent d'un espion dans chaque ville du monde, et j'en passe...






▲ *Les espions et les prêtres, deux unités « discrètes » capables de se faufiler entre les garde-frontières.*

attendra le moment propice pour se venger. Les possibilités et les relances diplomatiques sont tout bonnement décuplées dans ce nouveau Civ. Plus que jamais, on pourra jouer sur ce terrain-là afin d'affaiblir l'adversité ou de défaire des alliances trop fraternelles, voire même de mettre un empire au ban des nations. Sachez aussi que les alliances seront d'autant plus importantes et fortes qu'elles dureront longtemps. M'étant allié aux Égyptiens, puis ruiné, je me suis vu remettre à chaque tour 2 000 pièces d'or au nom de notre vieille amitié. Chouette, que je dis.

Les unités, quant à elles, réfléchissent par deux fois avant de rôder autour de vos villes, montrant une certaine prudence. On verra rarement, par exemple, un chevalier attaquer seul un tank. Pareillement, si vous fuyez, les ennemis ne vous suivront plus systématiquement, craignant le piège. Dans le même registre, si une cité est laissée sans défense, les unités des alliés présentes dans les environs ne la prendront plus d'assaut systématiquement, ce qui est préférable pour les relations de bon voisinage.

## Le petit monde de la finance

Call to Power offre aussi un jeu économique : il existe une bourse d'échange, sorte de marché virtuel de matières plus ou moins premières (sucres, blaireaux, charbon, etc.) où l'on peut vendre et acheter, afin de réaliser de substantiels bénéfices. Si vous avez eu le bonheur d'installer votre ville sur un emplacement recélant une icône de ressource, vous pourrez en disposer comme bon vous semble et établir une route commerciale, à concurrence de quatre par ville. Pour ce faire, il faudra construire une caravane (qui, cette fois, n'apparaîtra pas sur le terrain) et répondre à la demande d'une ville. Le piment de l'affaire est que vous pouvez commercer avec

**Call To Power est vraiment l'aboutissement de la série**

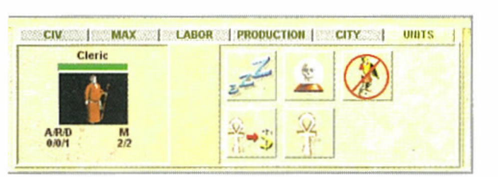
*Les possibilités du zoom arrière.*▼



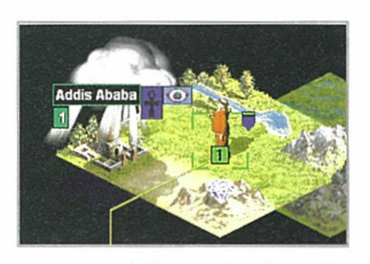
▲ *Des chantiers de construction de bâtiments et travaux publics ou des routes commenceront à apparaître.*

# Test

## Civilization : Call To Power




Une unité, le prêtre et ses ordres spéciaux.




Conversion d'une ville à notre religion.

des nations antagonistes, ou ennemies, pour les manipuler commercialement, ou encore pirater une route de trading (elles sont visibles sur la carte) grâce à des unités militaires.

### Que du beau, ou du très joli

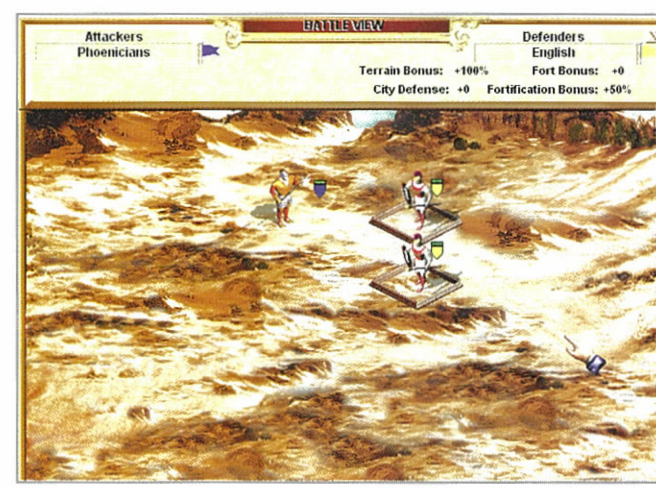
Lorsque j'ai commencé à m'intéresser à Call to Power, j'avais réussi à me procurer quelques images : des simples roughs d'unités tout mignons. Je m'étais demandé si le graphiste n'avait pas un poil surestimé son boulot en tentant de désigner des unités faisant 5 millimètres de haut au final. Belle erreur : Call to Power propose de jouer sous de multiples résolutions, en 65 000 couleurs, afin d'admirer les sprites très bien animés. Malgré une présentation isométrique commune à la série, l'ensemble est très beau et se tient encore bien, à l'époque du Glide et d'Open GL. Mieux encore, des tas d'artifices (explosions, effets au-dessus des villes pour signifier un événement) sont visibles et achèvent de contenter mes mirettes. Autre boulot de titan, de superbes vidéos (en 320*200, dommage !) ponctuent chaque merveille du monde ou progression apparaissant au cours du jeu. La salle du trône, que l'on construisait pierre par pierre, a été remplacée par une cité qui s'améliore progressivement, tout en restant conforme aux époques. Chaque bâtiment présent célèbre une période de votre règne.

### Les mille et une façons de mener une guerre

Changement aussi pour les combats : cette fois-ci, nous aurons le choix entre rester dans le classique (une unité avance sur une autre et la détruit) ou passer à quelque chose de plus précis. Avec cette dernière option, les combats ne se feront plus à la va-vite, et nous aurons droit à un champ de bataille comprenant toutes les unités avec des tours de combat (ce qui permettra de comprendre pourquoi une charge de cavalerie a pu enfoncer un rang de fusiliers anglais sans subir de dégât).

### Des légions de nouveaux copains

Les nouvelles unités se comptent par poignées de vingt. Pour en faire le tour rapidement, sachez que nous aurons droit à un panel étendu de tout ce qui existe, du space-marin au prêtre. La plupart de ces unités sont dotées de pouvoirs spéciaux. Le prêtre, par exemple (invisible pour la plupart des unités), peut convertir une ville entière : tout son argent ira alors à la nation dont la religion est originaire. L'évolution de cette unité est le télévangéliste, qui peut aussi vendre des indulgences (comme au bon vieux temps des anti-papes) et faire baisser le moral des cités. D'autres unités (à réserver aux joueurs les moins sensibles), comme les esclavagistes, vont fournir les rangs des cités adverses. Alter ego de l'espion à l'époque cyber-punk, le cyber-ninja peut non seulement inciter à l'insurrection ou voler des technologies, mais aussi faire exploser une centrale nucléaire dans une cité. Autre élément d'insurrection, l'écolo terroriste, inconditionnel du gaz sarin, se fera un plaisir de ravager vos villes en deux temps trois mouvements. Sachez que les unités spéciales sont très nombreuses et qu'un bon tiers d'entre elles requiert une stratégie propre pour fonctionner à plein rendement. Mille et un moyens existent pour faire tomber un empire ou s'approprier une cité, et la méthode militaire s'annonce de loin comme la plus simple. Au bout d'une demi-douzaine de parties, on est surpris par l'ampleur de la tâche à accomplir pour en faire le tour.




Une attaque vue de près. Le terrain est à prendre en compte, en défense comme en attaque.

## Gouvernements

De nombreux types de gouvernements existent dans Civilization, et représentent plus que jamais le cœur du jeu. Faisons donc un bref tour du propriétaire.



**ÉCOTOPIE**
*Jeu de mots entre utopie et écologie, ce type de gouvernement laisse la place au grand plan écologique, réduisant la pollution à son niveau le plus bas, mais donnant aussi beaucoup d'espoir à l'humanité.*



**COMMUNISME**
*Le communisme est la forme idéale à adopter pour une société industrielle, laissant de côté l'aspect écologique et la recherche scientifique.*



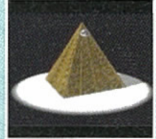
**DÉMOCRATIE VIRTUELLE**
*La démocratie virtuelle est la meilleure forme de gouvernement qu'il soit en termes de jeu. Ne cherchez pas d'équivalent dans le monde réel. Ben oui, c'est un jeu. La vraie vie, c'est plus complexe que ça.*



**THÉOCRATIE**
*La théocratie est incontournable pour tous les petits empires qui veulent se doter très facilement d'une puissance militaire. C'est la seule qui permette d'obtenir une unité nommée « prêtres ».*



**MONARCHIE**
*La monarchie est le meilleur type de gouvernement pour les petits empires. Tout s'y équilibre bien, notamment pendant une guerre.*



**TECHNOCRATIE**
*La technocratie est ce qui se fait de mieux après le communisme en matière de production, tout en maintenant le bonheur du peuple à un niveau quasi décent.*



**ANARCHIE**
*N'en déplaise aux libertaires qui nous lisent, l'anarchie n'est utile que pendant quelques tours, le temps de laisser place à quelque chose de plus sérieux.*



**TYRANNIE**
*La tyrannie est la forme la plus primaire de gouvernement. On s'en lasse vite (le peuple aussi).*



**FASCISME**
*Le fascisme est, dans Call to Power, un état proche du communisme, à la différence près qu'il favorise un meilleur développement scientifique, et qu'il offre une nouvelle unité bien puissante, « les fascistes ».*



**RÉPUBLIQUE CORPORATISTE**
*Idéale pour le développement scientifique et le rendement pécunier, le gouvernement corporatiste ne jure que par les routes commerciales et les échanges. C'est le gouvernement type de l'ère des télécommunications.*



**DÉMOCRATIE**
*La démocratie est à réserver aux empires bien établis. Il donne un bon rendement dans la plupart des domaines, mais reste très vulnérable aux révoltes, coups d'État et autres gâteries.*

■ JOUABLE SUR **P200 - 32 MO DE RAM**
■ DÉVELOPPEUR **ACTIVISION ETATS-UNIS**
■ EDITEUR **ACTIVISION**
■ TEXTE ET VOIX **VF**



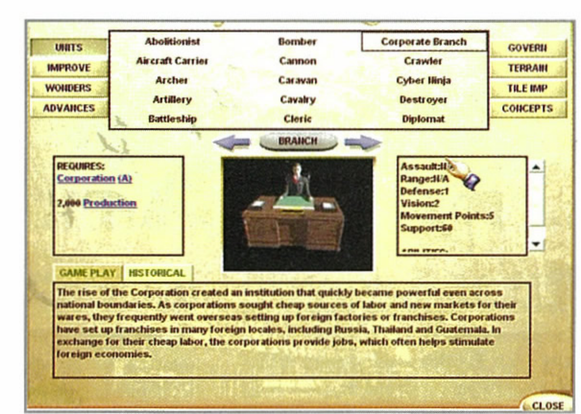
| MULTIJOUEURS | |
|---|---|
| TYPE | NOMBRE |
| RÉSEAU LOCAL | 8 ipx |
| INTERNET SERVEUR | 8 sur Acti-net |




# Des macros à ne plus savoir qu'en faire.



▲ Les aménagements agraires et la répartition des hommes peuvent se faire à l'ancienne.







## Macro et micro management

Le macro et le micro management. Oh ! En voilà des termes débiles susceptibles de provenir d'une école de commerce à 45 000 balles l'année. On pourrait bien en rire pendant quelques heures si on ne se souvenait pas des journées passées à établir des routes et à optimiser les cambrousses, sans parler des constructions dans chacune des 354 villes que l'on avait capturées à la main dans Civ 1. En effet, le propre des empires de Civilization est d'être hyper-centralisés sur votre tronche. Du coup, après avoir conquis les deux tiers de la surface du globe, ça fait tout se suite moins rebelle de continuer à jouer au cantonnier en chef. C'est sur ce point que la mère Barajas s'est concentrée au niveau du gameplay : réduire au minimum les tâches répétitives au fur et à mesure que l'empire s'agrandit, tout en favorisant un chouïa ceux qui désirent vraiment s'y plonger afin de maximiser leurs chances. L'une de ces améliorations, qui vont nous faciliter grandement la vie, est l'aménagement des abords des cités. Auparavant, il fallait prendre un colon pour construire des routes, ou aménager les champs. Seulement voilà, la tâche est un brin répétitive et énervante, et dérange le colon qui est par nature trop occupé à se reproduire. Désormais, on pourra accéder à un écran de « travaux publics » mettant à contribution des unités invisibles et désœuvrées, qui se feront un plaisir de s'occuper du cadastre, des ZUP et des ZAC. Le fonctionnement est simple et louche du côté de Sim City : avec des points de travaux publics (que vous grapillerez sur la production), vous achèterez des emplacements variés allant du champ à la mine, en passant par le tunnel sous-marin, les routes, et les constructions spatiales. Vous allez ainsi modeler, pour un certain nombre de tours, les terres avoisinant vos cités, qui s'amélioreront peu à peu. Dans la même optique, quoi de plus énervant que d'avoir, pour chaque ville conquise, à s'occuper des constructions. Call to Power évite de tomber dans les excès de Civilization 2, où un conseiller (bien maladroit) s'occupait de tout gérer. Ici, rien de plus simple : soit on décide à chaque tour des unités ou bâtisses à construire, soit on se sert d'un modèle précédemment créé que l'on pourra appliquer à certaines villes, à l'aide d'un écran qui les affiche toutes. Autre registre, la gestion du petit personnel : avant, il fallait déplacer des agriculteurs sur des cases de ressources pour que la ville ait de quoi bouffer, ou encore jongler avec les amuseurs et les scientifiques. C'est encore possible, mais en cas de gestion trop fastidieuse, on trouvera des boutons qui automatiseront une ville vers une tendance de production, de recherche ou de repos. Pour rester dans le domaine de la science, plus besoin de consulter une arborescence d'évolutions et de découvertes pour arriver à un but précis : Call to Power nous permet, en cliquant sur une recherche désirée, d'orienter le travail des chercheurs dans ce but, en passant par toutes les étapes intermédiaires. Simplicité, qu'on vous dit.

## Jeu en réseau

Gros changement par rapport à Civ Net. Civilization : Call to Power sera jouable non seulement via IPX, mais aussi sur Internet, et en squattant les serveurs d'Activision. Lorsqu'on crée un jeu, il est possible de jouer par équipes, et avec des adversaires dirigés par l'ordinateur qui fait alors office de serveur. Il est aussi possible de se limiter en unités, à l'instar de TA, de commencer à un certain âge technologique, de brider la recherche, ou de paramétrer la durée des tours en secondes. Bref, que du bon et du long.

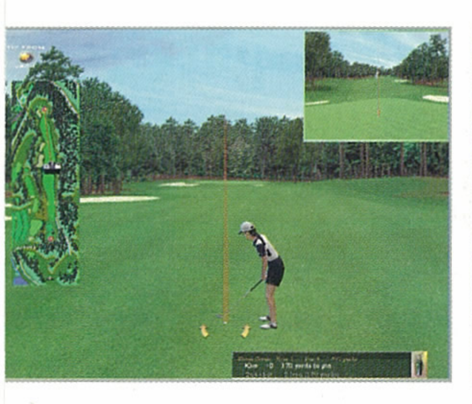
Bob Arctor

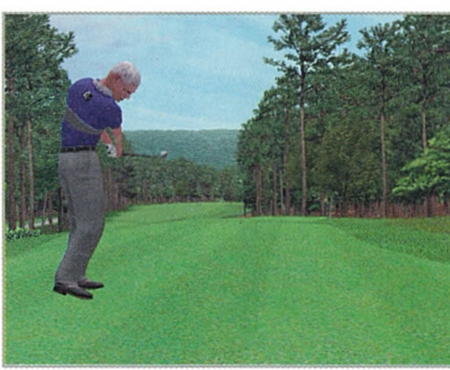
+ Le meilleur jeu de la série.
+ Des dizaines de façons de gagner.
- Raccourcis claviers un rien mal foutus.

EN DEUX MOTS

Call to Power est pour moi, inconditionnel du genre, un petit bijou, en fait l'accomplissement de milliers d'heures de jeux qui ont progressivement amélioré un gameplay basiquement excellent pour en faire le meilleur jeu de géopolitique qui soit. Call to Power, c'est certain, sera un gouffre à temps libre pour les fanatiques.







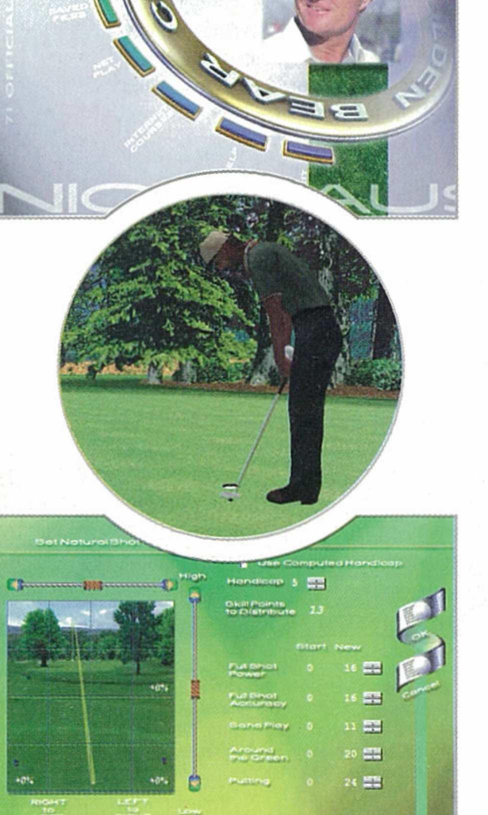
Après cinq épisodes dans le giron d'Accolade, la série des Jack Nicklaus a maintenant atterri chez Activision. Un changement dans la continuité pour ce classique des jeux de golf, qui, sans faire de bruit, fait son trou.



# Jack Nicklaus
## Golden Bear Challenge

**Simulation de golf pour tous joueurs - PC CD-Rom**





▲ *L'écran de création des compétences de votre golfeur.*

Jacques II, souverain d'Écosse en l'an 1457, aurait été bien aise de jouir des bienfaits de l'informatique, et des simulations de golf en particulier. Il n'aurait pas eu besoin de promulguer un édit interdisant ce jeu dans son pays. En effet, ses archers délaissaient tellement leur entraînement au profit du golf, que leur habilité s'en ressentait au sein des guerres de l'époque. Depuis cette période, et en souvenir de cet événement, les jeux de golf ont fleuri sur absolument tous les ordinateurs et consoles. Golden Bear Challenge (GBC pour les intimes) est le dernier en date. Il fait suite à la série à succès des Jack Nicklaus, et s'annonce en fait comme le sixième épisode, même s'il a changé d'éditeur entretemps, passant du giron d'Accolade à celui d'Activision. Toutes les simulations de golf ont l'air de se ressembler maintenant : toujours plus de réalisme dans les graphismes, une grosse licence de joueur ou de championnat, quelques commentaires calmes, voire un brin caustiques, et des cui-cui d'oiseaux en fond sonore. De plus, avec les Links, les PGA et autre Microsoft Golf, il devient difficile de faire son marché parmi ces simulations de qualité. Pourtant, Golden Bear Challenge dispose de toutes les qualités nécessaires, en plus de deux ou trois trucs pour faire son propre trou, un trou qui a de toute façon été bien creusé par les cinq épisodes précédents.

## Un jeu de rôle dans un jeu de golf

Outre le fait que, pour la première fois, vous pouvez incarner Jack - Golden Bear-Nicklaus en personne, ou l'un des dix autres personnages (qui se déclinent au féminin et au masculin), le jeu vous propose de créer vos personnages selon le principe du jeu de rôle. Vous avez bien sûr les caractéristiques de base, telles que droitier ou gaucher, homme ou femme, couleur, mais surtout vous êtes doté d'un nombre fixe de points au départ. Ce nombre de points dépend du handicap que vous vous êtes choisi. Vous devez affecter ces points à cinq qualités : force du coup, précision sur les coups d'approche, jeu autour du green, putting et jeu dans le sable. Ces attributions de points ne rendent cependant pas le joueur meilleur : c'est toujours à vous de faire les coups. Si par exemple votre personnage est plus fort à longue distance, ses clubs porteront plus loin. Si, au contraire, il est doté de plus de points en jeu court, c'est par exemple la cible du coup qui sera plus grosse à l'écran. Cela ajoute une vraie personnalité à chaque joueur, on peut ainsi devenir une brute qui réussit des coups d'approche époustouflants, mais qui risque de rater un put de 20 centimètres. On s'aperçoit d'ailleurs assez vite que c'est dans le jeu court que les points se gagnent. De plus, votre personnage n'est pas figé : au fur et à mesure de son jeu, il pourra s'améliorer et gagner de nouveaux points de compétence. Une fois votre golfeur choisi, il vous reste à sélectionner un type de compétition. Golden Bear Challenge ne fait pas les choses à moitié : pas moins de 12 types de jeux vous sont proposés, du simple match jusqu'à la saison complète, en passant par les skins games, qui, je le rappelle, consistent à tondre votre adversaire, financièrement parlant. Et comme si ça n'était pas suffisant, vous avez la possibilité de créer vous-même un nouveau type de compétition : c'est l'abondance au royaume du golf. On pourrait tout juste s'arrêter au nombre de parcours disponibles. Eh oui, seuls 6 sont inclus dans le jeu. Mais ne désespérez pas, vous pourrez convertir les 200 et quelques parcours existants des JN précédents (Jack Nicklaus, pour ceux qui ne l'auraient pas reconnu) au format Golden Bear. Un éditeur est fourni, et on devrait donc voir fleurir sur le Net des parcours spécialement dédiés à cette version. Les parcours désignés par Jack Nicklaus sont de toute






■ JOUABLE SUR **P200 32 MO** ■ TEXTE ET VOIX **VO**
■ EDITEUR **ACTIVISION** ■ DÉVELOPPEUR **HYPNOS ENTERTAINMENT**

| MULTIJOUEUR | |
|---|---|
| TYPE | NOMBRE |
| RÉSEAU LOCAL | 4 |
| MODEM DIRECT | OUI |
| INTERNET SERVEUR | 4 |

*▲ Les couleurs ne sont peut-être pas le meilleur choix pour symboliser les dénivelés.*

*On ne le voit pas bien à l'écran, mais c'est un trou en deux coups... Bon, ok, je mens. ▼*



façon très intéressants à jouer. On y retrouve en vrac le parcours « Cochise » des montagnes du désert, le « Nicklaus North in Whistler », le « Shoal Creek Golf Club », hôte du championnat PGA 1990, le « Muirfield Country Club », site du tournoi PGA Memorial, le « Sherwood Country Club » cher à Greg Norman, et le parcours espagnol de « Sherry Montecastillo », siège des Masters Volvo. Du tout bon, donc.

## Mon interface, du béton ?

L'interface est particulièrement complète : d'un clic droit vous avez accès à toutes les options, que vous retrouverez dans la barre des tâches amovible en bas de l'écran. Vous pouvez choisir votre vue et placer la caméra comme bon vous semble. Pour plus de simplicité, une dizaine de vues bien choisies ont été présélectionnées. Deux vues caméra sont affichables dans l'écran : la principale, que je réserve généralement à mon golfeur, et une incrustation, qui va souvent aider à déterminer le point de chute. Différents panneaux peuvent aussi s'ajouter, comme une vue d'ensemble du trou, ou du parcours par exemple, pour encore plus de clarté. Tout cela fonctionne comme des fenêtres, et vous pouvez les placer n'importe où à l'écran (mais pas sur mon 15 pouces surchargé, s'il-vous-plaît). En préliminaire à chaque trou, une vidéo vous indique l'approche à adopter pour vos différents coups (j'espère que jamais personne ne sortira cette phrase de son contexte, je ne voudrais pas avoir de problème avec l'association Familles de France). Trois modes de contrôle du tir sont disponibles à la souris. En plus des modes deux et trois clics, maintenant devenus des classiques, on trouve le « mousemeter », qui est de loin le plus précis des trois. Malheureusement, c'est le mode le moins simple à expliquer, il faut cliquer une fois sur la souris, la faire encore glisser pour obtenir la puissance désirée, puis recommencer pour déterminer l'angle de frappe. Dit comme ça, je vous concède que ça n'a pas l'air très novateur ou pratique, mais dans les faits, cela apporte énormément de précision à vos coups. Les débutants y trouveront leur compte, Golden Bear Challenge se laissant prendre en main facilement, votre caddie faisant une bonne part du boulot en vous choisissant vos clubs. Mais pour réussir des double-eagle à la pelle, il va falloir maîtriser toutes les subtilités de chaque coup. Ceux-ci peuvent être lobbés ou tendus, avec des effets rétro, à droite ou à gauche. Vous pouvez opter pour un mouvement brusque ou tout en douceur, bref toute une panoplie de coups qui vous pousseront à vous perfectionner.

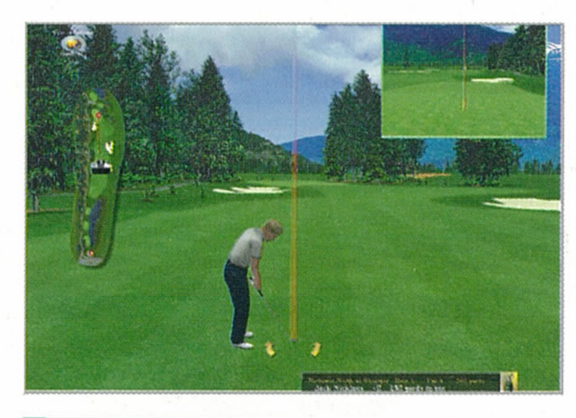
**Trois modes de contrôle du tir sont disponibles à la souris**



*J'ai légèrement raté un put facile. ▲*

Le moteur du jeu, en grand malin qu'il est, mêle habilement la 2D et la 3D. Tous les décors comme les arbres, les rochers, les maisons, sont en 2D, ce qui permet un affichage instantané. Les golfeurs, quant à eux, ont été superbement modélisés en 3D : les mouvements ont été obtenus à partir de la Motion Capture, et ils comptent parmi les plus réalistes des jeux de golf. Chaque personnage dispose de 60 mouvements, et on les voit régulièrement manifester leur joie ou leur mécontentement, parfois d'un geste du poing rageur, ou simplement d'un hochement de tête navré. Certains objets animés sont eux aussi en 3D, tout comme les drapeaux, qui en profitent pour indiquer la direction et la force du vent. Le jeu est accéléré 3D, mais ne propose pas de résolution inférieure au 800x600, votre vieille 3Dfx1 sera donc inutile. Le jeu reste tout de même rapide sans l'accélération 3D, qui ne sert de toute façon qu'à animer les golfeurs. Enfin, je dis rapide, mais à condition d'avoir tout de même une machine puissante. Le mode multijoueur n'a pas été oublié, que ce soit sur le Net, en réseau local, ou avec tout le monde devant le même écran. Quelques bémols quand même sur cette simulation, qui n'est pas loin d'être le jeu de golf ultime. Les pentes du green sont indiqués grâce à des couleurs, mais il n'est pas rare que l'on ait du mal à juger réellement de l'inclinaison, avant de voir la balle complètement déviée de sa trajectoire. De plus, la version testée comporte encore de nombreux bugs graphiques, qui devraient être gommés d'ici sa sortie. Et pour finir, un dernier petit reproche : on aurait aimé une ambiance un peu moins feutrée, aucun bruit de foule ne venant électriser l'atmosphère. Seuls les voix des deux commentateurs et les cris de quelques oiseaux viennent troubler cette atmosphère ouatée.

Raspa



+ Animations des golfeurs
+ Création de personnages
+ Facilité de prise en main
+ Tout plein d'options
- Encore quelques bugs graphiques
- Ambiance un peu trop feutrée

**EN DEUX MOTS**

Une superbe simulation de golf qui vient clairement faire de l'ombre aux ténors PGA et Links. Jack Nicklaus Golden Bear Challenge est doté d'un système unique de création de personnages et d'une interface en béton. Bien que seulement 6 parcours soient disponibles, de nombreux autres existent déjà sur le Net. Idéal pour golfer en pantoufles, donc.





On se souvient du bon vieux jeu Pirate qui avait fait tourner plus d'une tête. Corsairs s'y essaie à son tour, sans réussir à vraiment nous convaincre.



# Corsairs

**Stratégie navale pour tous joueurs - PC CD-Rom**



Voici un bout de temps qu'on attendait la sortie de Corsairs. Pensez donc, un jeu de pirates où enfin on pourrait diriger son vaisseau et piller les petits copains. On commençait à s'impatienter. Enfin, le voilà arrivé et, ma foi, les avis sont assez partagés. Nous, on espérait un jeu avec abordages, motivations de l'équipage, pilotage manuel et où on aurait vécu une vraie vie d'hommes des mers libres et âpres aux gains. Mais Microïds n'a pas du tout dirigé son jeu dans cette direction.

Corsairs se veut avant tout un jeu de stratégie. Ce choix des développeurs risquent de décevoir les nostalgiques des premiers jeux de pirates. Vous ne dirigez plus un équipage avec ses individus particuliers dont l'unique dessein est de s'enrichir sur le dos des royaumes, mais vous commandez une flotte dont les buts sont énoncés à chaque début de niveau. Les phases d'abordages et de combats sont restreintes au maximum. Votre équipage est, en fait, une bande de brutes n'ayant aucune spécificité. Vos bateaux se pilotent automatiquement. Vous leur donnez une direction ou une action à réaliser et ils se démerdent seuls. Vous pouvez toujours leur indiquer quels types d'attaques effectuer et les manières de les conduire, mais leur gestion est très simplifiée. Les deux campagnes proposées sont on ne peut plus dirigistes. Mais les scénarii vous proposent toute une gamme de missions où les choix tactiques se révèlent primordiaux. Fini la vie de pirate, bonjour celle de corsaire avec un fil à la patte.

*Les pirates entraînent souvent plus de pertes que les nations civilisées : s'ils sont pris, ils savent que la corde les attend, ne comptez donc pas sur eux pour vous rendre.* ▶




*Si votre navire amiral est pris dans un abordage, le combat sera en manuel, sinon il s'effectuera automatiquement.* ▼



## Une vie trop obéissante

Mais être corsaire n'est pas aussi affligeant qu'on peut le penser. On s'amuse bien à piller et à ripailler, mais les responsabilités ne manquent pas. Car, en dehors des batailles en mer, il faut aussi se charger des comptoirs de Sieur Notre Majesté. J'aurais dû me faire pirate ou anarchiste, moi ; la vie aurait été plus cool. Chaque nation possède ses comptoirs ouverts à leurs seuls navires. Le port offre 4 types de constructions upgradables de défense et d'attaque. La cale est la seule manière de bâtir ses navires. Pour réparer et rééquiper son bateau, il suffit de faire un tour dans son comptoir le plus proche. Bien entendu, ils sont capturables et sont souvent les premiers à pâtir des attaques des adversaires. Les comptoirs de la principauté, l'unique camp neutre, permettent des échanges indirectes avec les autres nations. Marchandages et espionnages sont les mamelles de sa fortune (genre suisse). Vous pouvez respecter cette neutralité ou pas.

## L'art de la navigation

Ne croyez pas que, d'un seul coup, vous allez devenir un génie de la navigation. Même si l'interface se laisse tout de suite prendre en main, il vous reste les finesses à connaître. Un tutorial

## Un futur pour Corsairs ?



Plusieurs camps s'opposent dans Corsairs. Seuls les Français et les Anglais sont jouables. Suivant le succès du produit, l'éditeur devrait sortir un add-on jouable en réseau. Il comporterait plusieurs nouvelles campagnes avec celles des Hollandais, des Espagnols et des pirates. En attendant cette suite, le site de Microïds à **http://www.microids.com** proposerait, dans quelque temps, des unités téléchargeables.








Le camps des Anglais demande un sens aigu de la stratégie. Plus difficile que celui des Français, les choix tactiques auxquels il vous oblige sont souvent décisifs.

Savoir exploiter une principauté est souvent le meilleur moyen de se faire des thunes. Il suffit de se planquer à proximité, pour cueillir les navires des nations adverses qui s'y rendent en toute tranquillité.



bien conçu vous apprend les premières ficelles (NDRC : Les bouts ! Pas les ficelles !). Même si vous pensez pouvoir vous en passer car vous connaissez Pirate de A à Z, essayez-le quand même. Le jeu est d'une maniabilité très simple mais demande, pour s'en sortir, de connaître quelques petits trucs pas si évidents que ça. Lisez le Read Me, pour avoir la liste des raccourcis les plus importants. Certains vous simplifient considérablement la vie. Quelques remarques sont à prendre en compte dès le début. Ainsi, toutes les règles de la navigation sont ici applicables. Les gilets de sauvetage sont obligatoires comme les balises argos. Bien que le graphisme du jeu, tout mignon mais très réaliste, ne prenne pas en compte le temps ou la houle des vagues, sachez que vos navires subissent toutes ces conditions extérieures. Un navire qui, par exemple, passe derrière un autre aura le vent coupé et ira donc moins vite. Les manœuvres occupent un certain espace. On ne fait pas tourner ou reculer son coursier des mers comme un vulgaire péquin. Tous ces petits détails sont à maîtriser, quand vous préparez une attaque. Un regroupement de votre armada est indispensable, avant de prendre d'assaut un comptoir ennemi ou un galion avec 400 hommes d'équipage. Sinon vos navires vont arriver un à un sur l'objectif et être capturés les uns à la suite des autres.

## Un adversaire à sa hauteur

De son côté, votre ennemi se comporte comme un vieux loup de mer. Chaque navire représente une unité indépendante dont le seul attachement est le lien à sa patrie. Les navires marchands suivent une route commerciale donnée sans s'occuper de ce qui se passe autour d'eux. Cela peut être une aubaine pour vous. Imaginez qu'ils passent à la portée d'un de vos fortins. Il suffit d'y placer une flotte, pour les arraisonner les uns après les autres. À vous la richesse ! Mais c'est alors l'Intelligence Artificielle qui gère le camp adverse. Préparez-vous au pire. L'I.A. est très bien conçue. Tant que tout se passe bien, elle laisse chaque navire vivre sa vie. Mais si un problème apparaît, elle envoie une flotte attaquer vos points faibles. Tout se passe comme dans un véritable jeu de stratégie temps réel, vos comptoirs simulant vos bases.

**Tout se passe comme dans un véritable jeu de stratégie temps réel, vos comptoirs simulant vos bases.**



## Du sang par pitié

Le graphisme est simplifié au maximum. Lors des attaques, les comptoirs se limitent à leur port. Vous ne voyez rien d'autre de la ville. Si vous rêviez de prendre les maisons une à une et de pendre le gouverneur à votre grand-vergue, faites une croix dessus. Les bonshommes monolithiques s'affrontent sans état d'âme, sur une surface limitée. Et c'est bien cette simplification minimaliste qui me dérange le plus. Le parti pris stratégique est un peu décevant mais se défend bien. Les scénarii sont intéressants et ne connaissent que peu de longueur, grâce à la possibilité d'accélérer le temps. Alors pourquoi cette impasse sur tout ce qui fait une partie de la joie du joueur ? Les développeurs font plutôt radins avec leurs animations quasi inexistantes et leurs vidéos trop rares pour être appréciables. Pourtant, la cinématique d'introduction nous montre de quoi ils sont capables. Dommage, car c'est exactement ce type d'attitude qui restreint les sensations du joueur. Difficile de s'immerger dans un jeu où l'ambiance est négligée.

Kika

+ Les scénarios aussi divers que bien conçus.
- Impossible de pénétrer dans une ville.
- La simplification du pilotage des navires.

EN DEUX MOTS

Corsairs n'est pas un jeu de pirates. C'est un jeu de corsaires. Il faut obéir à un roi et lui rendre des comptes. Du coup, impossible de vraiment se sentir libre comme un pirate. Le soft développe surtout un côté stratégie en mettant de côté tout le charme et l'ambiance d'un groupe de gais compagnons. Un peu dur d'accrocher.



■ JOUABLE SUR P90 16 MO RAM ■ EDITEUR WESTWOOD
■ DÉVELOPPEUR ZIPPER INTERACTIVE ETATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VF

| MULTIJOUEURS | |
|---|---|
| TYPE | NOMBRE |
| RÉSEAU LOCAL | 32 |
| MODEM DIRECT | 2 |
| INTERNET IP | 32 |

Un jeu d'action bien réalisé mais sans grande surprise, voilà qui satisfera les amateurs du genre peu exigeants en originalité. Les autres se feront chier.



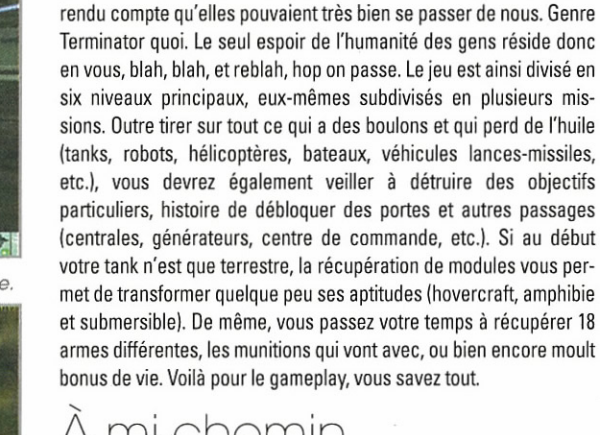


# Tank Blaster

**Action intense pour tous joueurs - PC CD-Rom**



▲ Un décor bien angulaire.



Tank Blaster, c'est pas compliqué : s'agit de blaster des tonnes de trucs avec votre tank. D'où le titre. L'histoire, sans intérêt, vous place au centre d'une révolte des machines, ces dernières s'étant rendu compte qu'elles pouvaient très bien se passer de nous. Genre Terminator quoi. Le seul espoir de l'humanité des gens réside donc en vous, blah, blah, et reblah, hop on passe. Le jeu est ainsi divisé en six niveaux principaux, eux-mêmes subdivisés en plusieurs missions. Outre tirer sur tout ce qui a des boulons et qui perd de l'huile (tanks, robots, hélicoptères, bateaux, véhicules lances-missiles, etc.), vous devrez également veiller à détruire des objectifs particuliers, histoire de débloquer des portes et autres passages (centrales, générateurs, centre de commande, etc.). Si au début votre tank n'est que terrestre, la récupération de modules vous permet de transformer quelque peu ses aptitudes (hovercraft, amphibie et submersible). De même, vous passez votre temps à récupérer 18 armes différentes, les munitions qui vont avec, ou bien encore moult bonus de vie. Voilà pour le gameplay, vous savez tout.

## À mi-chemin entre Extreme Assault et Forsaken

En ce qui concerne la réalisation, c'est plutôt une bonne surprise. Tout d'abord, le moteur est à la fois Direct 3D et 3Dfx, et tourne aussi bien dans les deux modes (ça tourne d'enfer en 1024*768 avec une TNT). L'animation est rapide, les explosions bien mignonnes (avec des effets de souffle et des flammes très correctes), le tout agrémenté de jolies textures quelquefois animées. Vous pouvez jouer soit en vue externe classique, soit en vue pseudo subjective un peu à la manière d'un Quake-like. D'ailleurs, l'air de famille se retrouve dans les commandes, car il faut combiner clavier et souris pour tirer et se déplacer. Les décors et les engins sont globalement de bonne facture, mais toutefois trop angulaires pour réellement enthousiasmer les foules. Ceci expliquant sûrement la fluidité de l'animation suscitée. Bah voilà, on a fait le tour, je vois pas grand-chose à dire d'autre. En fait, Tank Blaster n'est pas un mauvais jeu, mais le problème est qu'il ne n'apporte rien de nouveau au genre, aussi bien en termes de gameplay que sur le plan technique. C'est pourquoi seuls les fondus d'action pourront y trouver quelques contentements, car le soft n'a ni le charme d'un Extreme Assault, ni le « pan dans la gueule » technique de Forsaken en son temps. Reste la possibilité de jouer à 32 sur des maps prévues à cet effet, ce qui est somme toute l'un des principaux intérêts du jeu.

Fishbone



▲ De temps à autres, vous devez détruire des générateurs pour libérer de nouveaux passages.



Pas de problèmes, les explosions sont assez belles. ▶

- \+ Une animation rapide.
- \+ 32 joueurs en réseau.
- \- Manque cruellement d'originalité.
- \- On se lasse bien vite donc.

**EN DEUX MOTS**

Bien réalisé mais peu original, voilà un jeu qui ne restera pas longtemps dans la mémoire des joueurs.



■ JOUABLE SUR P133 16 MO DE RAM ■ EDITEUR VIRGIN INTERACTIVE
■ DÉVELOPPEUR AWESOME ANGLETERRE ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 2



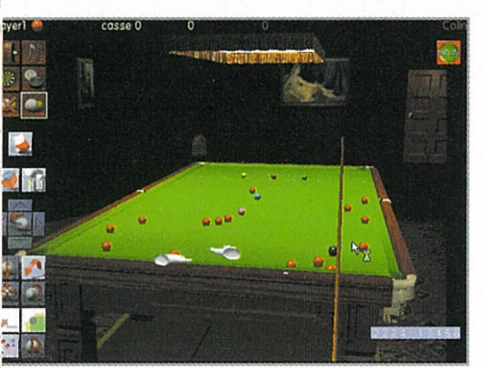
Ce qu'il y a de plus terrible, dans la vie, c'est d'essayer de tester un jeu de billard quand toute la rédaction s'aperçoit qu'il y a aussi un jeu de fléchettes dedans... Heureusement que mes confrères, et néanmoins petits camarades, ne se sont pas aperçus qu'il y avait aussi un solitaire installé sur ma bécane.

# Billard Club House

**Billard, fléchettes, dames, jackpot.... pour tous joueurs - PC CD-Rom**

*Si vous vous demandez ce que peuvent bien faire les gens de Joystick à cette heure-ci, la réponse est : un tournoi de fléchettes !* ▼





▲ *Toutes les difficultés du grand snooker vous sont fidèlement réstituées.*



Il y a des journées un peu magiques. Le jour où « Billard Club House » est rentré pour la première fois dans mon lecteur de CD est à marquer d'une pierre blanche. Ça aurait pu être une journée normale, mais Dieu en avait décidé autrement. Au moment précis où le jeu s'installe, Cap'taine Ta Race, responsable des soluces, rentre dans la pièce. Pour prendre la mesure de tout ce qui va suivre, il est très important de savoir que Cap'taine Ta Race est assis juste derrière moi, à environ 68 centimètres du dossier de ma chaise.

Lui : – « Ah tiens, ça c'est marrant, un jeu de billard... Ooah ! il est beau le pool.

Moi : – ...

Lui : – Je ne t'ai jamais dit que j'avais été gérant d'un club de billard ? (NDRC : véridique)

Moi : – (glup !) »

Il lui suffit alors de trois parties d'affilée pour me ridiculiser, alors que trois semaines avant, je lui racontais que je ne jouais qu'au billard français, maître de tous les billards. Non content de me mettre dans le vent au niveau du score, je me tape le luxe de m'enterrer un peu plus dans le « taper de queue », habilement géré par la souris. Tout ça parce que j'oublie constamment de rajouter une touche de bleu sur le procédé. Pour parfaire un peu plus ma descente aux enfers, Cap'taine Ta Race fait rigoler le score dans le billard à 9, vérifie bien que je suis une brèle à la 8, pousse les limites de mon ridicule au snooker, et me bouffe en digestif au pool anglais. Évidemment, l'absence d'une option de marquage des trajectoires des boules me fait un peu plus souffrir.

Trop, c'est trop. Je décide de me rebiffer au jeu de fléchettes... Erreur monumentale. Le lancer de fléchettes se gère aussi par un mouvement souple du poignet, qui doit suffisamment bien maîtriser la trajectoire de la souris pour que le pointu projectile frappe la cible avec précision.

Lui : – « T'es vraiment une truffe. Tu t'y prends tellement mal qu'on se demande si t'aurais pas besoin d'une intervention chirurgicale. Là, maintenant, tout de suite.

Moi : – Mmmmmrrrdddd....

Gana : – Ouah, un jeu fléchettes, putain, c'est trop bon...

Gana *(plus fort)* : – Hé, Casque, viens voir, Pete fait tourner un super jeu de fléchettes !



Casque *(voix éloignée, côté jardin)* : – Super, je prends le gagnant !

Lui : – Holà, on se calme, il faut organiser tout ça. Je propose de faire un tournoi.

Kika : – Je prends le gagnant !

Casque et Gana *(ensemble)* : – T'es gentille, mais on était là avant toi !

Lui : – Ce que je t'ai pas dit, c'est que j'ai fait de nombreuses parties entre copains, dans des ambiances super chaudes, dans des pubs dont tu ne peux pas soupçonner l'existence... Et celui qui perd paye les cafés !

Moi : – ... Dites, les gars, c'est pas que j'ai un test à faire, mais j'aimerais bien me remettre au travail.

Tous *(sauf Moi)* : – Et ben t'attendras qu'on termine not' partie !!!

Lui : – Tiens, Pete, rends-toi utile... Va chercher les cafés ! »

Pete Boule

+ L'ambiance.
+ La simplicité et l'intuitivité du jeu.
– L'absence d'une option de marquage des trajectoires, pas indispensable, mais utile lorsqu'on débute.

**EN DEUX MOTS**

Billard Club House est un très bon jeu de billard. Même si les adversaires qu'il vous propose sont corsés, rien ne vous empêche de faire quelques parties entre copains. La présentation est très soignée, et l'interface a l'énorme avantage d'être aussi simple qu'intuitive... Comme sur un vrai billard, le jeu de fléchettes en plus.



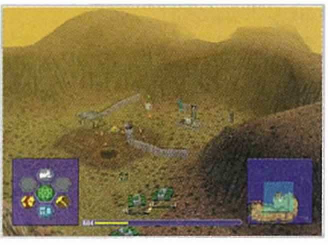


Les softs de stratégie en temps réel, on commence à en être bien gavés. Cependant, Warzone 2100 s'annonce comme une bonne surprise puisque le bestiau allie ergonomie, jouabilité, et un poil d'innovation. Ça tombe bien, j'avais pas grand-chose à faire ce mois-ci. Merci Pumpkin Studios, c'est gentil de penser à nous et de sortir des jeux entre Noël et l'été.

# Warzone 2100

**Stratégie en temps réel pour tous joueurs - PC CD-Rom**





L'ordinateur n'attaque jamais de la même façon : il change d'endroit, bat en retraite, mène des offensives simultanées...

Hummmm, le fait est qu'il n'y a pas des tonnes de trucs à se mettre sous la dent, ce mois-ci. Pas de Superbike 2, pas de Falcon 5, pffff. Iansolo fantasme sur Alliance, Bob prend son pied avec Fly !, Kika joue à... euh, non, Kika c'est pareil que moi, l'a pas grand chose. La dèche, la dèche, la dèche, je vous dis. Tiens, Warzone 2100 traîne dans le bac depuis quelques jours. Généralement, c'est mauvais signe. Bon, je vais le prendre, hein, faut bien que quelqu'un fasse le sal... enfin, le boulot, quoi. Hop, installation, soupir, attente, lancement. Je jette un rapide coup d'œil sur la doc, histoire de savoir un peu de quoi il retourne. Hum, comme c'est original, le jeu débute en 2085, après que la Terre a été ravagée par une guerre nucléaire, causée par un bug qui plus est. Oui, madame Michu, comme je vous le dis, par un bogue de l'Internet interactif. En fait, c'est un satellite de défense américain qui a par erreur envoyé ses missiles nucléaires sur les principaux pays du globe. Un contre un que l'OS s'appelait Windows 2085. Rancuniers, les pays attaqués ont aussitôt riposté, transformant subitement la planète en un vaste gruyère radioactif. Les choses se tassent, les corps se décomposent, et les pingouins font du patin sur la glace créée par l'hiver nucléaire. C'est en 2099 qu'un groupe de survivants tombe sur une base militaire abandonnée, et se met en tête de construire un monde nouveau grâce à la technologie qu'elle renferme. 2100, concrétisation du projet : vous voilà nommé chef en chef. Inutile de vous dire que le monde nouveau, vous n'allez pas le reconstruire en balançant des violettes et des poèmes à la tronche de vos adversaires. Non, vous allez construire des engins bien meurtriers, qui font bien mal, afin que la paix revienne et que l'homme tire les enseignements des erreurs passées. Quelle blague !



▲ C'est beau, une base attaquée sous la neige.



## L'expérience est une lanterne qui n'éclaire que dalle

Warzone est entièrement en 3D, ce qui, exceptés messieurs Battlezone et Total Annihilation, n'est pas une chose encore trop répandue. Enfin si, il y a bien une merde immonde qui est sortie quelque mois auparavant, mais comme je viens de le dire, c'était une merde. Ne me demandez pas le nom, ça ne sert à rien de tirer sur les corbillards. Bref, le moteur est à la fois Direct 3D et 3Dfx, mais il tourne également sans aucune accélération 3D (c'est plutôt bien, d'ailleurs). Pas de bol, la bêta dont je dispose ne peut pas monter au-dessus du pauvre 640*480. Un peu cheap de nos jours, mais un gentil garçon de chez Eidos nous a juré sur sa vie que le jeu montera en 1024*768. Question de délai, une fois de plus. C'est pas grave, ça ne va pas nous empêcher de juger ce que le jeu a dans les tripes. Je lance la première campagne (trois sites en tout : désert, ville et montagne), les séquences cinématiques faisant de même. Déception, la qualité n'est pas au rendez-vous : mauvaise compression, une ligne sur deux s'affiche, et ce n'est pas génial intrinsèquement. En bref, on passe vite fait. Le paysage glauque d'une planète détruite s'affiche enfin. Le relief du terrain est accidenté, avec des reliefs et des plateaux moyennement élevés.



**REMARQUE**
*Pensez à sauvegarder souvent sur des slots différents. Un malheur est si vite arrivé.*






*Le transport de troupe, utile pour acheminer les renforts dans les missions éloignées.*

Vous commencez avec quelques unités de construction, d'autres de défense, ainsi qu'une zone d'atterrissage. Là-bas aussi, c'est la dèche. Je bouge la caméra pour voir un peu ce qui se passe, grâce au bouton droit de la souris. Pas de problème, la réponse est instantanée, c'est fluide (je rappelle qu'on teste en 640*480, impossible de savoir ce que ça donne dans une résolution plus poussée), bref très agréable à manipuler. Vous pouvez effectuer des rotations, changer l'axe d'élévation, et enfin avancer et reculer très facilement. Plus pratique, tu meurs. De plus, une carte affichée en transparence permet de se déplacer directement d'un endroit à l'autre sans prise de tête. Dans le même genre, un simple appui sur la barre d'espace déclenche une caméra automatique, qui suivra le cheminement des vos unités en respectant le relief, toujours dans le sens de l'action. En deux secondes, vous avez le soft en main : c'est un petit régal d'ergonomie. Sur le plan des effets spéciaux, on parlera de l'alternance jour/nuit, de l'effet de brouillard, de la neige, de la pluie, et enfin des explosions. C'est clair que vous n'en prendrez pas plein la vue, mais ça reste très correctement réalisé. Revenons à nos moutons. J'ai à peine le temps de lancer la construction du centre de commandes qu'on me signale une attaque de barbares par le sud. Ben dites donc, perdent pas le nord, les sauvageons. J'espère que les quatre malheureuses jeeps qu'on m'a généreusement fournies feront l'affaire.

*Le jeu gère l'alternance du jour et de la nuit.*



## Assailli par les sauvageons

C'est bon, ça fait l'affaire. Les bandits sont morts dans d'atroces souffrances, justice est faite. Il est maintenant temps de construire des usines, des centres de recherche, ainsi que les vitaux générateurs d'énergie. En fait de générateurs, ce sont plutôt des convertisseurs, qui transforment le pétrole en électricité. Ça tombe bien, j'ai justement un gisement qui se trouve à quelques mètres de là. Hop, je construis un derrick dessus (pas le flic, hein, juste la pompe) et me voilà approvisionné. En fait, le pétrole étant l'unique source d'énergie, il va falloir rapidement explorer les lieux pour découvrir d'autres gisements. Comme il vaut mieux laisser les jeeps sur place pour défendre la base, je lance la construction d'une nouvelle série. Ouah ! Il est possible de personnaliser les engins en fonction des technologies que l'on possède. Comme ce n'est que le début du jeu, on ne dispose de rien, mais cela va vite changer. À chaque fois que vos unités trouveront un item inconnu sur le terrain (dans les restes des bases ennemies, la plupart du temps), vos laboratoires se chargeront de l'identifier et d'utiliser la découverte pour améliorer vos unités. Ainsi, chaque engin est un assemblage de trois parties principales : le châssis (roue, chenilles, hovercraft, ailes, etc.), la carrosserie



*Vous pouvez donner 18 ordres différents à vos unités, y compris le recyclage en cas de pénurie d'énergie.*




▲ Idée géniale de Warzone : la création de ses propres unités en fonction des technologies possédées. De ce fait, le nombre de possibilités théoriques s'élève à 2000.

**Les corps se décomposent, et les pingouins font du patin sur la glace créée par l'hiver nucléaire**



(plus ou moins résistante, mais plus ou moins lourde, donc maniable), et pour finir, l'armement (canons, mitraillettes, lance-flammes, lance-missiles, etc.). Vous pouvez ainsi faire votre propre choix et créer les unités qui vous conviennent vraiment. Exemples en vrac : le fait de mettre des roues sur un engin lui permet d'aller plus vite sur les routes, mais le ralentit pour le hors-piste. Et inversement pour les chenilles, bien entendu. De même, poser un canon sur un châssis résistant vous confère une bonne puissance de feu, mais une cadence de tir faible et une vitesse de déplacement moyenne. Tout ça pour dire que l'idée de customisation est excellente, et surtout d'une extrême simplicité d'utilisation. Au total, le développeur annonce dans les 400 technologies à découvrir, ce qui vous donne une idée des combinaisons possibles. Dernière chose sur le sujet, les unités gagnent de l'expérience à chaque victoire, et bien évidemment, deviennent de plus en plus efficaces en cours de partie. La principale difficulté consiste à les conserver assez longtemps pour en profiter. Pensez à construire une unité de réparation mobile pour ne pas gâcher bêtement vos ressources.

## Classique, mais néanmoins innovant

Autre idée très plaisante, la façon dont sont imbriquées les missions, les unes dans les autres. Ainsi, et ça fait longtemps qu'on attendait cette particularité, vous gardez votre base durant toute la campagne. De ce fait, inutile de la reconstruire à chaque début de mission, ce qui, en plus d'être pratique, est ma foi bien logique. De temps à autre, vous devrez effectuer des missions de reconnaissance éloignées de votre base. Un transporteur sera alors utilisé pour débarquer les unités sur le terrain. Jusque-là, tout va bien. Là ou ça ce corse, c'est lorsque vous vous retrouvez débordé par les événements, sans unité. Normalement, vous êtes au plus mal, et dans les autres jeux, la solution consiste à recommencer la mission depuis le début. Pas de ça avec Warzone, car vous pouvez demander des renforts depuis votre position. Il est en effet tout à fait possible de continuer à produire des engins à distance, et de vous les faire livrer deux minutes plus tard sur la zone de débarquement (les deux minutes correspondant au temps que met le transporteur à effectuer le voyage). Cette notion de délai dans l'arrivée des renforts est importante car certaines missions doivent s'effectuer en un temps limité : à vous de bien vous organiser. Ainsi, lorsque vous sentez que l'affrontement ne tourne pas à votre avantage, anticipez vos besoins afin de ne pas vous retrouver coincé. Comme le soft n'effectue pas de sauvegarde automatique en début de mission, seuls vos enregistrements seront utilisables. En cas d'erreur (genre mission infaisable en l'état), vous devrez recommencer la campagne depuis le début. Pas glop. En ce qui concerne le but des missions proprement dit, ne vous attendez pas à de grosses surprises. Vous devrez explorer, détruire, défendre, retrouver, bref, le genre de choses que vous avez déjà faites des centaines de fois dans d'autres softs du genre.

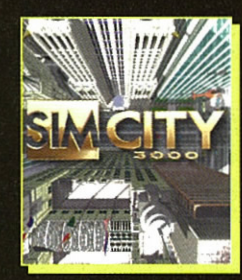


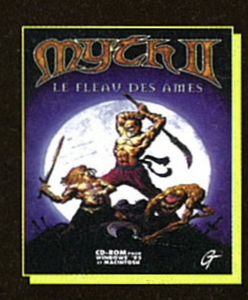


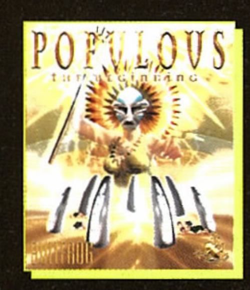
## Une intelligence pas conne

L'intelligence artificielle peut être paramétrée sur trois niveaux. En mode normal, le résultat est tout à fait satisfaisant. L'ordinateur n'attaque jamais de la même façon, change d'endroit, bat en retraite, harcèle en menant des offensives simultanées sur plusieurs fronts, et utilise pertinemment les unités dont il dispose. Par exemple, il se sert simultanément de mortiers (pour les tirs à distance) et de canons légers (qui tirent rapidement mais avec peu de puissance), histoire de bien vous emmerder l'existence, aussi bien de près que de loin. De même, il mélange sans complexe les attaques aériennes et terrestres, ce qui vous oblige à développer

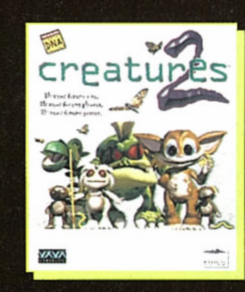
# CONCOURS

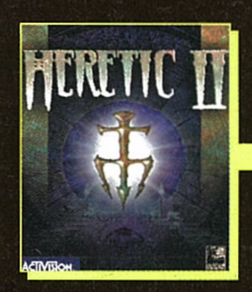


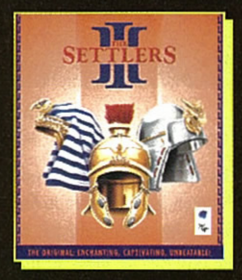


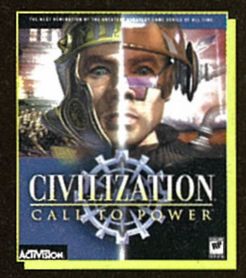




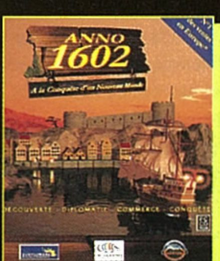


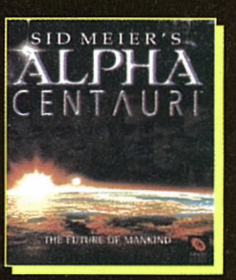


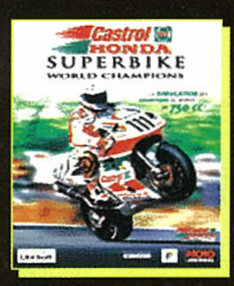



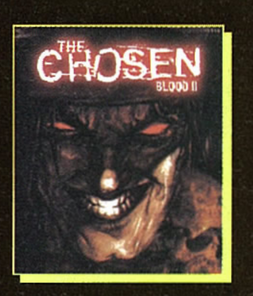



## GAGNEZ LES JEUX DE VOTRE CHOIX !

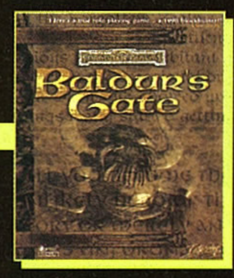




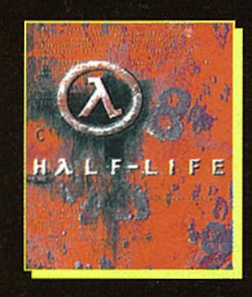





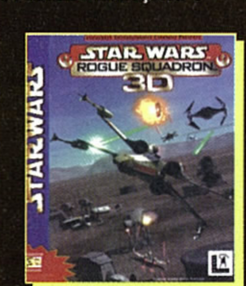

**LES JEUX PROPOSÉS SUR CETTE PAGE NE SONT QU'UNE PRÉSENTATION.**
**VOUS POUVEZ CHOISIR N'IMPORTE QUEL AUTRE JEU DU MARCHÉ OFFICIEL FRANÇAIS !**

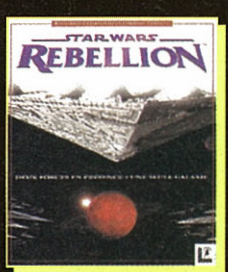












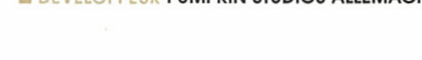

# 3615 JOYSTICK

1,29 F/mn

CONCOURS VALABLE DU 1ER AU 30 AVRIL 1999. GAGNEZ TROIS JEUX PAR SEMAINE !





■ JOUABLE SUR PENTIUM 200 32 MO RAM ■ EDITEUR EIDOS
■ DÉVELOPPEUR PUMPKIN STUDIOS ALLEMAGNE ■ TEXTE ET VOIX VF

| MULTIJOUEURS | |
|---|---|
| TYPE | NOMBRE |
| RÉSEAU LOCAL | 8 |
| MODEM DIRECT | 8 |
| INTERNET IP | 8 |





Produire des engins à distance, et se les faire livrer 2 mn plus tard. La classe !

une défense variée. À ce titre, le nombre de bâtiments et autres constructions est très correct. Que ce soit au niveau des radars, des bâtiments de défense, ou encore des sites de production, vous aurez le choix des armes et le poids des cadavres. Pour ce qui est des ordres que vous pouvez donner à vos rejetons, c'est une fois encore bien complet. Ainsi, vous pouvez demander à vos p'tits gars de lutter jusqu'à la mort, de battre en retraite (à partir d'un certain niveau de dégâts), de garder une position sans bouger (ou très peu), de rentrer à la base, d'aller se faire réparer le châssis (si possible), ou bien encore de patrouiller une zone précise. Vous pouvez également définir des waypoints pour établir un chemin précis. Mais le path-finder étant particulièrement balèze, il sera rare de les utiliser. Ainsi, il est possible de cliquer à l'autre bout de la carte pour envoyer un groupe sans avoir besoin de récupérer les brebis égarées tous les 500 mètres. La gestion des unités différentes à l'intérieur d'un groupe est également très bien pensée. Imaginons que vous vous baladiez avec un groupe de blindés, accompagné d'un réparateur et de quelques engins lance-missiles. Vous cliquez sur un point et tout le monde roule en cœur vers sa destination, par paquets. Normal, vous vous dites. Et vous avez raison. Imaginons maintenant que vous décidiez d'attaquer quelques chose. Les blindés se dirigent vers la cible, les lance-missiles restent à distance pour profiter de leur portée de tir, et enfin le réparateur reste dans son coin en attendant que ça se termine. Cool, plus besoin de courir après pour qu'il ne se fasse pas péter la tronche, alors que de toute façon, il ne peut pas participer au combat. Par contre, une fois l'escarmouche terminée, il se dirigera vers les rescapés, réparant automatiquement tous ceux qui ont besoin de ses services. Ce comportement s'applique également aux véhicules de construction, qui réparent imédiatement les bâtiments endommagés présents dans leur rayon d'action. C'est ce genre de détails qui vous facilite la vie et qui donne du plaisir à utiliser un soft de stratégie 3D.



## Tout ça pour dire...

Bref, en un mot comme en cent, Warzone 2100 est une sacrée bonne surprise. Au chapitre des défauts, on peut citer un certain manque de recul de la vision même si le passage à des résolutions supérieures devrait régler le problème. Le clipping est également bien présent, ce qui est dommage au regard de la relative " simplicité " graphique de l'affichage. Le graphisme des bâtiments est à ce sujet agréable, mais une fois de plus, on ne peut pas dire qu'ils en mettent vraiment plein les yeux. Efficace, certes, mais sans surprise. Le paysage est un peu vide. On aurait aimé plus de détails en sus des buildings abandonnés et des camps retranchés. La carte est, quant à elle, bien décevante, car en zoom avancé, il s'agit plus d'un ramassis de pixels que d'autre chose. Bref, vous voyez que la liste des griefs n'est pas bien méchante. Reste à parler du mode multijoueur, qui autorise jusqu'à huit pèlerins, aussi bien en réseau local que sur Internet. Les deux parties que nous avons effectuées avec Ivan Le Fou n'ont pas révélé de problème particulier, même avec des attaques impliquant un grand nombre d'unités. Hop, je sais à quoi je vais jouer après le bouclage, moi.

Fishbone

▲ Une belle attaque de camps de sauvageons comme on les aime.





▲ La variété des armes de défense est excellente.



▲ Une caméra intelligente permet de suivre facilement le déplacement de vos sbires.

+ Excellente ergonomie générale.
+ Environ 2 000 unités potentiellement constructibles.
- Clipping, graphisme pauvret.
- Les séquences cinématiques bien pourries.

EN DEUX MOTS

Un jeu de stratégie 3D en temps réel que l'on n'attendait pas, et qui pourtant propose de sérieux atouts pour satisfaire le joueur en quête de grosse production à venir.






## NOS ADRESSES

**PARIS/ST LAZARE**
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

**PARIS/JUSSIEU Consoles**
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

**JUSSIEU/PC/MAC**
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
**JEU EN RESEAU SUR PC !!!**
Tél: 01 46 33 68 68

**PARIS/ST MICHEL**
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
**JEU EN RESEAU SUR PC !!!**
Tél : 01 43 25 85 55

**PARIS/VICTOR HUGO**
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
**JEU EN RESEAU SUR PC !!!**
Tél : 01 44 05 00 55

**VAUGIRARD(15)**
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

**CHELLES (77)**
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

**ORGEVAL (78)**
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

**VERSAILLES (78)**
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

**VELIZY (78)**
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

**CORBEIL (91)**
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

**ANTONY (92)**
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

**BOULOGNE (92)**
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

**LA DEFENSE (92)**
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

**AULNAY (93)**
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

**PANTIN (93)**
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

**ST DENIS (93)**
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

**DRANCY (93)**
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

**CHENNEVIERES (94)**
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

**CRETEIL (94)**
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

**KREMLIN BICETRE (94)**
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

**FONTENAY SOUS BOIS (94)**
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

**CERGY PONTOISE (95)**
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

**SANNOIS (95)**
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

**MARSEILLE (13)**
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

**TOULOUSE (31)**
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

**REIMS (51)**
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

**LILLE (59)**
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

**COMPIEGNE (60)**
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

**LE MANS (72)**
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

**ALBERTVILLE (73)**
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

**LE HAVRE (76)**
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

**AMIENS console (80)**
19 rue des Jacobins (Galerie des Jacobins) 80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

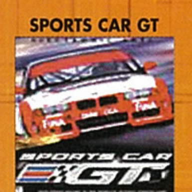
**AMIENS PC (80)**
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

**POITIERS (86)**
12 rue Gaston Hulin 86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

# NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*

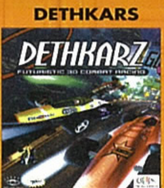
*VOIR MODALITES EN MAGASIN

SPORTS CAR GT — ROLLERCOASTER — X-WING ALLIANCE — STARCRAFT BROOD WAR

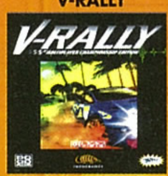




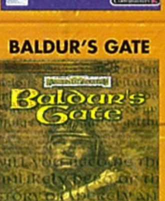
DETHKARS — TOCA 2 — ROLLCAGE — V-RALLY







LANDS OF LORE III — BALDUR'S GATE — SILVER — QUEST FOR GLORY 5





AGES OF EMPIRE GOLD EDITION — HEROES OF MIGHT&MAGIC III — SUPERBIKE — DISCWORLD NOIR

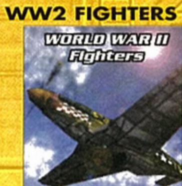






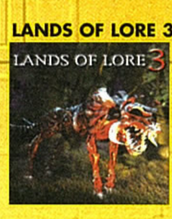


COMMANDO 2 — WW2 FIGHTERS — FIGHTER SQUADRON — TONIC TROUBLE





HOMEWORLD — LANDS OF LORE 3 — RESIDENT EVIL 2 — HYPE PLAYMOBIL









## MOIS DE LA REPRISE

**GAGNEZ +10F +20F +30F DE BONUS EN REVENDANT & ECHANGEANT VOS JEUX VIDEO***

*EXEMPLE :*

UN JEU REPRIS MOINS DE 101F = +10F
UN JEU REPRIS ENTRE 101F ET 200F = +20F
UN JEU REPRIS PLUS DE 200F = +30F

*ACHETES CHEZ SCORE-GAMES

DEMONSTRATION PERMANENTE AU SHOW ROOM DU SCORE-GAMES ST LAZARE AU 6 RUE D'AMSTERDAM PARIS 9ÈME

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. PRIX SOUS RÉSERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE.

## 3615 SCOREGAMES

OU PAR TELEPHONE
**08 36 685 686**

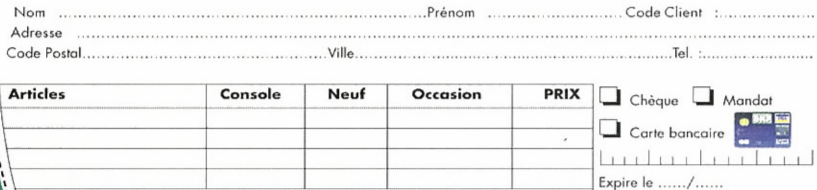
LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL
**MISE A JOUR QUOTIDIENNE !**

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

2,23F/ mn

«Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978,



## BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h30 - 19h30)
6-12, rue Avaulée - 92240 MALAKOFF - Tél : 01 53 320 320
LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

Nom ........................ Prénom ........................ Code Client : ..................
Adresse ..................................................................
Code Postal.................... Ville............................ Tel. :..................

| Articles | Console | Neuf | Occasion | PRIX |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK | | | | |
| | | | | |
| FRAIS DE PORT METROPOLE EN 48H (1 à 6 jeux 29F) CONSOLE 60F | | | | ........F |
| FRAIS DE PORT METROPOLE **24H** (1 à 6 jeux 49F) CONSOLE 70F | | | | ........F |
| FRAIS DE PORT DOM - TOM/ CEE **24H** (1 à 6 jeux 95F) CONSOLE 320F | | | | ........F |
| TOTAL A PAYER | | | | |

☐ Chèque ☐ Mandat
☐ Carte bancaire

Expire le ....../......

Signature :

**LIVRAISON 24H**
**LIVRAISON 24H**

RC B 385215603

Allez, hop, **WWII Fighters** est (normalement) le **dernier jeu** de cette fournée de **simulateurs de vol** qui **planent** par dizaines au-dessus de nos têtes depuis 4 mois. Mais, comme a dit le petit Jésus en se faufilant dans une file d'attente « les derniers seront les premiers ».




# World War II Fighters

**Simulation de vol pour tout public - PC CD-Rom**




▲ Un cockpit virtuel exceptionnellement pratique.

Avec Fighter Squadron testé le mois dernier, World War II Fighters était la simulation de combats la plus attendue cette année. En fait, nous avions déjà fait une bêta-version de ce titre, il y a de nombreux mois. Inexplicablement, elle ne débarque que maintenant. Voyons donc si le jeu tient toutes ses promesses.

Tiens, surprise, il a pour scène la Seconde Guerre mondiale. Le thème est connu, puisque depuis 50 ans, on nous bassine avec ce conflit mondial, au lieu de s'occuper du problème kurde ou du distributeur de boissons de Joystick qui n'a plus de Coca Light, ce qui fait grossir les femelles du coin. 50 ans ? Tiens, tout d'un coup, je viens de comprendre que c'est en l'honneur du cinquantenaire de cette guerre qu'on voit débarquer tous ces jeux axés sur l'époque. Bon, à l'avenir, je promets de percuter plus vite (NDRC : C'est un « cinquante-cinquenaire » en fait, mais qu'importe).



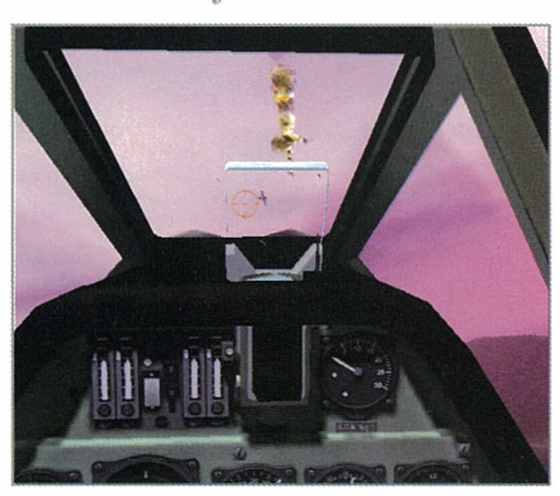
▲ Les douilles et étuis sont visibles lors des tirs.

## Emmanchons-nous, les copains

En ce qui concerne la simulation pure, World War II Fighters surpasse tout ce qui s'est fait en matière de cockpits. Pour simplifier, disons qu'il est le premier à bénéficier d'un cockpit entièrement virtuel, dans lequel le regard du joueur peut se balader librement, avec comme seule contrainte l'élasticité de ses vertèbres cervicales. C'est une grande première car, habituellement, le fan de simulations devait se contenter d'un tableau de bord fixe et de quelques fioritures annexes. L'optique du soft de Jane's permet de regarder naturellement au-dehors, tout en gardant un oeil sur les instruments. À propos de ces derniers, il est bon de préciser qu'ils ont une importance toute particulière, à l'instar de Fighter Squadron, ne serait-ce que pour définir ce qui nous arrive lorsqu'un problème survient (telle une panne moteur à la suite d'un mitraillage hargneux). Mieux encore, l'équivalent du VOR est intelligemment traduit par une orientation sur notre prochain waypoint, bien mieux qu'une sale flèche bien fluo nous indiquant la direction à suivre.



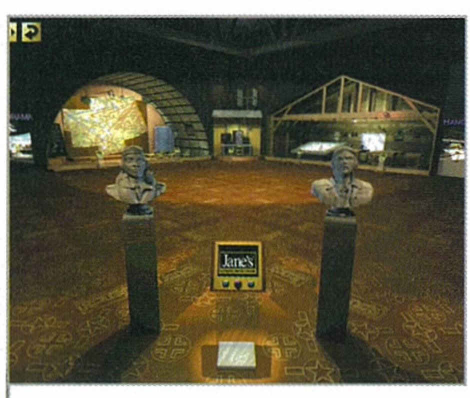
## Les cockpits sont d'un réalisme jamais atteint.



▲Les explosions, sans être à couper le souffle, sont de très grande qualité.

Mais pour ceux qui trouveraient que la planche de bord empêche une bonne visualisation du théâtre aérien, sachez qu'il est également possible de s'en affranchir dans son entier. Dans ce cas, vous aurez l'opportunité d'afficher sur l'écran 3 instruments au choix (de préférence : le VSI, l'anémomètre et l'altimètre, histoire de s'en tirer lors d'un combat ardu).

Pareillement, les aides de jeu sont nombreuses dans WWII, flirtant, dans les grandes largeurs, avec l'irréalisme et l'anachronisme. Ainsi, il nous sera possible de « viser » automatiquement une cible ennemie située dans nos environs et ce, même si cette dernière n'a pas été repérée au préalable. Inutile de dire que cela prive le joueur du plaisir d'une mission de reconnaissance et, du même coup, ne favorise plus les avions dotés d'une verrière qui permet une bonne visibilité. C'est assez fâcheux et cela restera l'un de mes grands regrets, avec la possibilité d'afficher la distance d'une cible, et d'entourer tout ce qui n'est pas du paysage d'un coup de marqueur rouge ou bleu bien visible. Lorsque le cyber rejoint le désuet, le mélange est parfois indigeste.



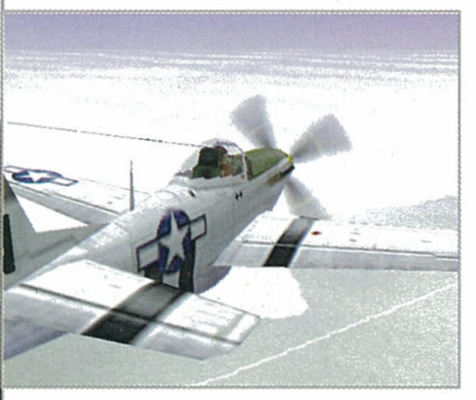
▲ Le musée virtuel, un choix original mais discutable.

## Et ça vole ?

Pas de surprise quant au réalisme des domaines de vol. Toutefois, même s'il ne s'approche que d'assez loin de celui de Fighter Squadron, le réalisme des appareils de WWII Fighters devrait combler les amateurs du genre et les pinailleurs. Ici, plus que jamais, on sent la puissance des bimoteurs en montée et on comprend tout l'intérêt de s'embarquer dans un combat à bord d'un P-38 ou d'un Me 262. D'ailleurs, c'est tant mieux, car c'est ce que WWII Fighters fait de mieux : représenter les différences et les avantages de chaque avion en vol.

L'Intelligence Artificielle qui dirige les appareils ennemis n'hésite pas à pousser ses hommes dans des manœuvres à la frontière des limites des engins. Ici, nous ne sommes pas loin de l'intelligence des ennemis de Fighter Squadron qui reste, à ce jour, pour moi, une référence.

L'un des points que l'on pourrait le plus regretter, lors des combats, est certainement l'absence de communication avec les ailiers. Ou alors, je suis un gros nul et je n'ai pas trouvé le bouton. Toujours est-il qu'on devra se contenter de suivre les tâches assignées et d'écouter nos petits copains relater leurs exploits sur les ondes. Remarquez, cela change du jeu basique où l'on se retrouve bombardé chef d'escadrille en moins de temps qu'il n'en faut pour dire « et hop, youplaboum ! ». Ici, on apprendra à décoller en formation de 4, à ne pas se gêner ou à « se collisionner » à quelques mètres du sol, sans quoi on est sévèrement sanctionné par les remontrances, un rien moqueuses, de nos équipiers qui eux se gourent rarement. Rarement ? Pas tant que cela. Car, pendant les dogfights, il peut arriver qu'un appareil dirigé par l'ordinateur fasse une erreur d'appréciation, lors d'une manœuvre casse gueule, et qu'il décroche ou bouffe le sol avec son hélice. Parfois, les protagonistes du combat, se croisant d'un peu trop près, se coupent une aile et explosent sans demander leur reste. Les hasards de la guerre, en quelque sorte.



▲ Les gouvernes sont animées de l'extérieur.

## La leçon de techno

Le moteur graphique de Jane's s'améliore de jour en jour. Démarré avec Longbow pour donner le jeu F-15 qui comportait une fournée de bugs, il a encore été retravaillé pour s'accorder à l'ambiance des combats germano-yankee, avec tout ce qu'elle pouvait comporter en explosion. La première critique qui vient à l'esprit concerne les textures utilisées : le fait que le jeu se déroule au-dessus du nord-est de la France



## Nos copains les avions

La seule fausse note dans le musée virtuel de Jane's est l'absence quasi complète d'indications sur le pilotage des appareils. O.K. les vidéos sont suffisamment bien foutues pour qu'on puisse le deviner et on peut glaner des renseignements çà et là, mais on aurait aimé quelque chose de plus didactique.




### North American P51-D Mustang

*De tous les appareils de la Seconde Guerre, le Mustang était certainement l'un des seuls possédant à la foi un design racé et un nom de cheval. Mais il était aussi nanti de performances multi-rôles exceptionnelles lui permettant de s'attaquer tout aussi bien à des blindés qu'à d'autres appareils. Il pouvait emporter des bombes pour un poids avoisinant la tonne ou encore des racks de roquettes.*



### Lockheed P-38J Lightning




*Bimoteur héroïque de la guerre du Pacifique. Les formidables performances du Lightning excédaient celles de ses concurrents les plus directs et japonais. Chasseur bombardier à long rayon d'action, armé de 4 canons de 20 millimètres et de 4 autres de 50, sa puissance de feu en faisait l'ennemi redouté du chef de char, du gnou et du lapin de garenne. Le Lightning était armé de roquettes, de bombes ou de petites sagaies lorsque les ingénieurs de l'armement étaient bourrés.*



### Messerschmitt BF 109

*Le Messerschmitt 109 était déjà l'avion fétiche des grands aviateurs allemands depuis nombre d'années, lorsque la Seconde Guerre mondiale éclata. Malgré une maniabilité laissant un peu à désirer, il était un appareil très répandu et garnissait les rangs de la Luftwaffe. Messerschmitt est aussi l'avionneur qui comporte le plus de S et de T dans son nom.*



### Focke-Wulf FW 190 A-8




*Avec ses 4 canons de 20 millimètres et ses 2 mitrailleuses de 123 millimètres, le FW-190 était un appareil disposant d'une puissance de feu extraordinaire. Ce bombardier d'attaque très agile pouvait voler à bonne allure et ce même à moyenne altitude, tout en emportant plus de 1 500 kilos d'explosifs. En plus de cela, il possédait une vitesse ascensionnelle exceptionnelle, pour un appareil de sa classe.*



### Supermarine Spitfire MK. IX

*Le Spitfire est certainement l'avion le plus célèbre de la Seconde Guerre mondiale. De fabrication Roastbeef, le Supermarine sera produit à plus de 19 000 exemplaires dans de très nombreuses versions et en de nombreuses couleurs. Le Spiffire, grâce à ses très hautes performances, était un excellent chasseur. En vérité, il était le seul à pouvoir lutter sur le même terrain que les Focke-Wulf grimpant à plus de 1 000 mètres par minute à bonne vitesse.*



### Republic P-47D Thunderbolt



*Cet avion pesant 6 tonnes, armé jusqu'aux dents (8 mitrailleuses de .50 millimètres) avait pourtant des performances extraordinaires en volant à 450 mph, à un peu plus de 30 000 pieds. Chasseur de char par vocation, cet avion est l'un des seuls dont la puissance était comparable à celle des Mustangs. Les P-47D furent aussi exportés et utilisés en Russie et pendant la guerre d'Algérie, puis volés, puis maquillés en Lada pour être à nouveau revendus en Russie. Quels cons.*



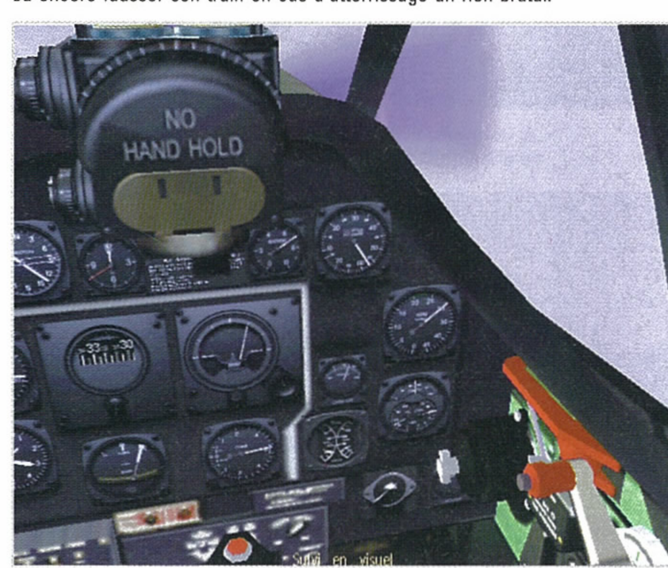

### Messerschmitt ME 262A

*Avec une vitesse de 550 mph, le Messerschmitt 262 bénéficiait de ressources inespérées lors d'un combat aérien. Malgré cela, le premier biréacteur opérationnel souffrait de quelques problèmes de maniabilité et était susceptible de ravager les rangs ennemis avec ses 4 canons de 30 millimètres.*



sert un peu d'excuse bidon pour nous balancer à la tronche des textures somme toute assez simplistes et peu variées. Les paysages sont uniformément mornes et tristes, à l'image de cette époque trouble. À peu de choses près, on se croirait au-dessus du désert de F-15 avec un poil plus d'élévation et de relief. Bien entendu, on a saupoudré ce plat pays de rivières, routes et divers objectifs tels que des usines, des villages et, bien sûr, des véhicules, car la campagne commence lors de la grande contre-offensive de blindés lancée par Hitler. Les tirs, et notamment les effets des traçantes, sont d'un grand réalisme : les étuis et les douilles s'échappent de derrière les ailes, lorsqu'on fait feu. Pareillement, les explosions, impacts de balles et effets optiques reflètent la maîtrise de Jane's en matière de programmation. Seule ombre au tableau, les couches nuageuses et autres nuées en 3D qui, si elles embellissent le jeu, le ralentissent d'autant et ce y compris sur un Pentium II 300 nanti d'une carte vidéo très correcte. Ces options peuvent toutefois être ôtées, mais c'est d'autant plus dommage que cela égaye un peu les tas de graviers que l'on survole. La représentation extérieure des appareils est, à tous les niveaux, digne de la qualité graphique de l'ensemble : les roues roulent, les points d'emports emportent et les avions... volent.

Le modèle de dégâts qui régit la quantité de « blessures » qu'un appareil peut encaisser est assez bien réalisé : de très nombreux points de l'appareil pourront ainsi être endommagés, en allant des armements aux pilotes. En effet, lors d'un combat un rien rapproché, on pourra se prendre dans la tête une balle perdue et voir notre verrière repeinte d'une teinte rougeâtre, image quelque peu théâtrale mais très significative. L'appareil peut voir ses instruments tomber en panne, perdre quelques bouts d'ailes ou encore fausser son train en cas d'atterrissage un rien brutal.




*Des instruments, dans leur grande majorité, fonctionnels.*

JOUABLE SUR PII 300, 62 MO RAM, 3DFX
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR JANE'S COMBAT SIMULATIONS
TEXTE ET VOIX VF

| MULTIJOUEURS | |
|---|---|
| TYPE | NOMBRE |
| RÉSEAU LOCAL | 8 |
| MODEM DIRECT | 2 |
| INTERNET SERVEUR | 8 |







Malheureusement, dans la bêta testée, certains modèles de vol (comme le ME262) restaient inchangés même après la perte d'une aile. Ça sent le bug, ça sent donc le patch, ça sent donc l'attente.

## Les musées de l'histoire

Parmi les grandes originalités de World War II Fighters, citons son musée virtuel qui présente les avions un poil hors-contexte. On pourra s'approcher de chaque modèle exposé, examiner différentes parties et, en soulevant les panneaux de manutention, avoir droit à un petit texte et commentaire sur les moteurs, l'armement ou encore les capacités de l'avion en question. Des vidéos d'époque viendront alimenter notre culture générale et nous proposer un tour de piste, histoire de bien comprendre les différences de chaque appareil. Un seul reproche, ce musée est désespérément vide ; le ticket d'entrée doit être bien reuch. Du coup, en m'y baladant, j'ai flippé à un moment, croyant apercevoir le fantôme des petits écoliers fluorescents morts en visite guidée lors de l'exposition « Faites-le vous-même ! » et relatant la catastrophe de Bophal.

La campagne et ses missions sont très complètes. En règle générale, elles regroupent tout ce que peuvent accomplir les différents avions dont nous devrons prendre les commandes. Par contre, chose curieuse, aucune d'entre elles ne m'a semblé de longue durée, malgré la très bonne autonomie de certains modèles. Les ingrédients intervenant dans ces petites aventures sont très divers, allant du bombardement de la colonne blindée à la patrouille, en passant par le règlement de compte aérien, tout sera fait pour éviter l'ennui et la lassitude. Bien entendu, comme à l'accoutumée, il sera possible de compresser le temps, si le vol vous semble un rien trop long. Le fun provient, en grande partie, des communications (en anglais, si vous êtes Anglais ; en allemand si vous êtes Allemand ou si vous êtes un espion anglais déguisé en Allemand) et des commentaires entendus à la radio. Parfois même, entre deux autocongratulations de pilotes, vous pourrez entendre quelque chose d'important pour la mission, comme lorsque l'un de mes ailiers (un Écossais bourré au whisky frelaté) a cru reconnaître Hitler dans une voiture. Ah ! Sacré Sean, je me suis bien marré, quand il a crevé en s'accrochant à une corde à linge tendue entre la mairie et l'église d'Etterbeck (Basse-Belgique) !

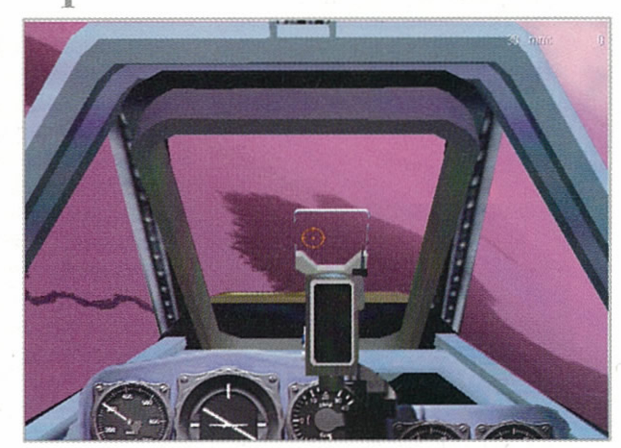
Bob Actor

▲ *Le mustang dans toute sa splendeur.*



▲ *Des textures au sol d'une grande pauvreté.*

**Sans être le meilleur simulateur du moment, WWII Fighters arrive à la cheville de Fighter Squadron.**



+ Le panel d'avions et leur réalisme.
+ L'intérêt des campagnes.
+ Les cockpits magnifiques, tout simplement.
- Les textures du paysage et les paysages eux-mêmes. Assez moche.

**EN DEUX MOTS**

Même avec ses défauts de jeunesse, qui l'empêchent d'être comparé à Fighter Squadron du point de vue du réalisme et de la beauté du graphisme, WWII Fighters est un gros morceau de bravoure. Son mode de campagnes et de missions, son approche historique en fait un produit bien carré, le genre de jeu que l'on n'hésite pas bien longtemps à acheter.

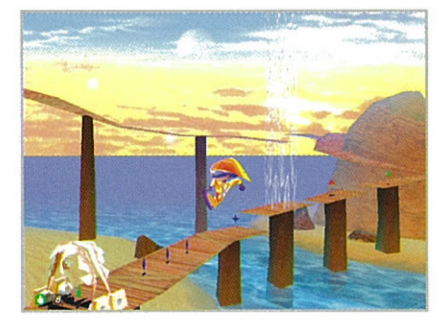




■ JOUABLE SUR P133 32 MO DE RAM ■ EDITEUR INFOGRAMES ■ DÉVELOPPEUR INFOGRAMES FRANCE
■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1




Face à la recrudescence des jeux « sérieux », voire vachement sérieux, Infogrames nous envoie Starshot, un jeu de plate-forme tout rigolo... C'est bien, ça fait désordre !





# Starshot
## Panique au Space Circus
Plate-forme pour tous joueurs - PC CD-Rom



▲ Ces mongolfières vous seront d'un précieux secours : elles vous donneront un certain nombre de renseignements sur les objectifs à accomplir.

Tout pourrait aller mieux. Le cirque dans lequel vous travaillez, le Space Circus, a une ardoise de 3 millions de spatio-dollars ; son conseiller financier menace de le faire exploser à la thermonucléaire ; vos spectacles font des bides ; et votre concurrent direct, le Virtua Circus, sabote tous vos projets... La situation est vraiment désespérée, c'est d'ailleurs pour ça que votre patron vous a appelé à la rescousse. Vous vous nommez Starshot, vous êtes jongleur à deux balles, et votre patron vous aime autant qu'il vous paye, c'est-à-dire pas beaucoup. Ça pourrait être pire ; il aurait pu pleuvoir.

## Visite guidée

Vous voilà donc propulsé à la surface des sept mondes différents qui composent un univers déjanté, pour faire en sorte de remplir les gradins de votre cirque, et virer votre concurrent. Ça se joue à la troisième personne et, grand bonheur, non seulement les univers que l'on traverse sont très vastes, mais en plus, le joueur a une totale liberté d'action. Vous arpenterez ainsi quelques planètes - dont une Terre dévastée par les Martiens - parsemées de nombreux bonus. Ainsi, vous pourrez refaire le plein de vies, de munitions, ou de carburant pour voler. Au passage, notons que vous n'avez pas, à proprement parler, de vie limitée. Certes, vous possédez sept vies sur le terrain : en cas de mort subite, vous vous retrouverez propulsé au dernier point de sauvegarde.

## Jeu console

Évidemment, parler de points de sauvegarde m'amène à raconter des choses désagréables, mais, hélas, trois fois hélas, tellement vraies. En fait, Starshot est un jeu console... Délibérément. Attendez-vous donc à traverser des tableaux très vastes, avec des pièges très cons, et des points de sauvegarde trop espacés entre eux. L'autre truc, c'est la gestion de la caméra. Putain ! (Dieu me tripote, je voulais pas le dire comme ça, mais je trouve que c'est de circonstance.) Starshot est un jeu très énergique, voire vif. Le principal personnage doit souvent emprunter des passages périlleux, ou encore, bien viser pour sauter sur une passerelle. Au lieu d'avoir un suivi automatique de la caméra, on doit, sans arrêt, régler son angle de vue, de manière à prendre la bonne direction d'un passage. C'est super lourd, et ça ralentit considérablement le jeu. Inutile de préciser que l'épilepsie vous guette en cas de mauvaises rencontres. Rien qu'à cause de ça, il faudra vous équiper d'un paddle.

## Animaux de cirque

Cependant, si sa jouabilité se trouve restreinte par ces défauts, le reste du jeu donne sa part d'amusement et de rigolade. Les quelque 300 personnages différents qu'on rencontre y contribuent énormément. Il y a des fliquettes roulées comme des pépées de Tex Avery, des Martiens aussi cons que possible, et même des sales gosses qui se conduisent comme autant d'appeaux à baffes. Tous les protagonistes ont quelque chose de marrant dans la peau, que ce soit dans les vêtements, l'allure, ou encore les mouvements. Et c'est sans compter la richesse des décors, les ambiances lumineuses, ou les designs utilisés. Starshot est un jeu très riche, chaque nouvelle bobine découverte faisant profondément marrer, et chaque univers rencontré engendre de l'émerveillement. C'est vraiment trop con que ses défauts le rendent moins jouable.

Pete Boule

### L'installation sur le dur, c'est « has been » !

« Starshot est un jeu à la pointe du progrès, il ne s'installe pas sur le disque dur », dixit le read-me. Primo, vos dossiers de sauvegarde sont mis dans la base de registre de Windows (HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Infogrames\Space Circus). Deuzio, La reconnaissance 3Dfx se fait automatiquement. Si votre carte n'est pas 3Dfx, le programme tournera sans être accéléré, et ça donnera de la bouillie de pixels. Jouable, certes, mais bouillie quand même. C'est un peu dommage de ne pas avoir le choix.



+ Le design.
+ La liberté d'action dans de vastes univers.
- La gestion de la caméra, tellement à vomir que le paddle est indispensable.
- Le système de sauvegarde.

EN DEUX MOTS

Starshot : Panique au Space Circus est un bon jeu de plate-forme. Il est quand même dommage que la gestion de la caméra soit hasardeuse, et qu'on soit obligé de se taper des points de sauvegardes. Mais tous les ingrédients sont au rendez-vous pour faire passer un bon moment. Et en plus, il est très beau.






■ JOUABLE SUR P166, 32 MO DE RAM ■ EDITEUR SSI
■ DÉVELOPPEUR FROG CITY ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VF

| MULTIJOUEURS | |
|---|---|
| TYPE | NOMBRE |
| RÉSEAU LOCAL | 6 |
| MODEM DIRECT | OUI |
| INTERNET SERVEUR | 6 |



**Imperialism II n'a pas de chance de sortir en même temps que Civilization II. La comparaison est automatique, et loin d'être à son avantage.**

# Imperialism II

**Gestion/Stratégie pour tous joueurs - PC CD-Rom**



*Les diplomaties et la recherche sont primordiales pour s'assurer une place au soleil. Les choix sont d'une importance cruciale pour rester concurrentiel.*



*Les combats se déroulent comme dans Heroes of Might and Magic : par tour et par déplacement limité.*

Mais qu'est-ce qui fait courir les grandes puissances ? L'or, l'argent, le pouvoir? Un peu de tout ça, certainement. Mâtinez le tout d'un soupçon d'humanitaire et de multinationales avides, et vous aurez devant vous notre société actuelle. À l'époque de la conquête du Nouveau Monde, tout était plus clair. L'humanitaire n'existait pas. Les échanges financiers, les massacres et les pillages étaient destinés à enrichir les pays qui les pratiquaient et non de groupes internationaux anonymes. L'ennemi avait un visage qu'on pouvait haïr, ce dont vous n'allez pas vous priver dans ce jeu de puissance.

## Diplomatie, finance et influence

Tout débute dans votre capitale européenne. Vous disposez de bateaux, d'un ingénieur, d'un constructeur et d'un découvreur. Le nouveau monde est dans les limbes, et votre pays n'est pas encore épuisé par des années de production. D'ailleurs, vous avez à peine exploité ses capacités. Fermes, mines, animaux, sont des ressources encore à l'état sauvage. Mais ça n'empêche, des terres plus riches vous attendent de l'autre côté de l'océan, prêtes à se laisser piller par le plus malin et le plus rapide. Car tout est affaire de vitesse et de méthode. Les premiers à découvrir les capitales indigènes sont souvent les premiers à exploiter les mines de diamants, d'or ou d'émeraudes, donc avoir des ressources financières conséquentes. Qui dit finance, dit recherche, influence et puissance. Si vous êtes malin, vous partagerez leur richesse avec les indigènes pour qu'ils intègrent en bloc votre empire. Sinon, vous jouerez au conquistador en vous ruinant dans des armées. En gardant en vue l'équilibre entre finances et matières premières, vous arriverez peut-être à influencer la destinée du monde et à devenir son unique empereur. Voilà qui ne devrait pas trop vous changer du premier Imperialism.





*Les unités, bien qu'upgradables, sont limitées en quantité. On est loin du nombre de celles de Civilization II.*

## Simplicité, clarté et pauvreté

Après quelques heures de jeu, vous trouverez même qu'Imperialism II est un remake d'Imperialism I, en plus simple. La multiplicité des opérations, qui rendait le jeu injouable au bout de quelques tours, a disparu grâce à la prise en charge de certaines options par l'ordinateur. Le jeu est devenu plus maniable, plus maîtrisable, sans perdre de sa qualité grâce à une nouvelle interface. Même les débutants peuvent s'y atteler sans se plonger dans les dédales de la diplomatie ou de la recherche. L'intelligence artificielle est toujours au top, tout en restant paramétrable pour s'adapter aux joueurs. Les combats passent en manuel. Les unités militaires deviennent plus nombreuses grâce à la recherche scientifique. Imperialism II est devenu plus complet et simple d'accès en gardant le principe du tour par tour. On ne peut que noter l'évolution et les nombreuses innovations par rapport au premier, tant au niveau graphique qu'au niveau jouabilité. Mais ce soft reste un Civilization I-like. Il est loin de posséder la richesse de Civilization II. Où sont les prêtres ? Les esclavagistes ? Avec ses six unités de base, Imperialism paraît pauvre. Il suffit de lire le test de Bob Arctor sur Civilization II pour s'apercevoir qu'Imperialism reste toujours un clone du premier Civ. Un bon clone, mais d'un jeu déjà vieux tout de même.

Kika



+ La gestion délicate.
+ Des options automatisables.
- Toujours un Civilisation I-like.

**EN DEUX MOTS**

On ne peut qu'apprécier les nombreuses transformations et évolutions qu'a subi Imperialism. Le jeu est devenu plus maniable, plus beau, plus jouable. Mais il fait toujours figure de Civilization I-like, alors que débarque Civilization II.



# Avis aux joueurs ne possédant pas de fortune personnelle

# BUDGET

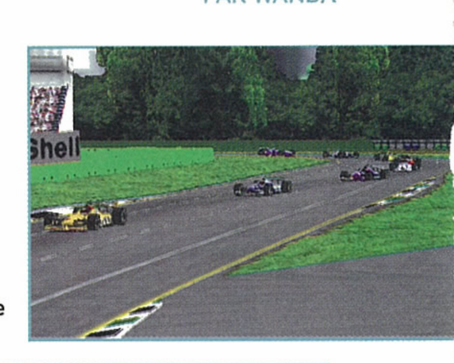
PAR WANDA

Ce mois-ci, c'est la fête au village. Entre l'affaire Familles de France et ses sales relents fascisants, et la révolte permanente - et pas seulement à propos de l'affaire en question, sinon ça serait trop simple - d'une rédac qui ne vit que de bière et d'anarchie... C'est Moulinex qui est tous les jours le roi de la fête. Allez, courage les gars : plus que quelques jours et on pourra tous aller roupiller pendant une semaine non stop. Du sommeil du juste. Bon, moi, je ne fais pas dans la tirade politico-éthique, mais plutôt dans le social : assistance à développeurs en mal de discussions, défenseuse des droits du pigiste auprès de la direction, pourvoyeuse de bons plans pour lecteurs en mauvaise passe financière. Tout ça quoi. Et je signale aussi à tous ceux qui ont cherché en vain Flight Unlimited 2 à 99 francs, qu'il est en vente depuis le 19 mars.

## F1 RACING SIMULATION

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT, 99 F, PENTIUM 200 + CARTE 3D

Si ça vous fait chier de claquer plus de 300 F dans Monaco Racing Simulation, qui est la meilleure simulation de F1 du moment, la solution de rechange s'appelle F1 RS (pour les intimes), et n'est autre que le prédécesseur du premier. Au programme, tout ce dont vous pouvez rêver pour une simulation incroyablement simulante : un réalisme hors pair, tous les circuits de la saison 96, une montagne de réglages, une Intelligence Artificielle des concurrents digne de ce nom, plein de vues de caméra pour vous admirer dans vos œuvres et plein d'options et de détails qui tuent. Bref, le mieux, c'est encore d'aller lire le test de Casque Noir de l'époque. (Joy n°88)




## LES BOUCLIERS DE QUETZACOATL

GAMME WHITE LABEL DE VIRGIN I.E., 99 F, PENTIUM 120

La suite des Chevaliers de Baphomet vous emmène dans une aventure animée. Si l'intrigue débute doucement par la recherche d'un objet volé, elle s'emballe très rapidement : enlèvements, meurtres, rencontres avec des personnages hauts en couleur... Vous vous y ennuyez d'autant moins que tout s'enchaîne super bien, et qu'on ne reste jamais bloqué stupidement. De plus, le graphisme est absolument magnifique. (Joy n°86)



## BATTLEZONE

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT, 99 F, PENTIUM 200 + CARTE 3D

Le précurseur du genre stratégie/action a été bundlisé de partout. Même s'il y a de fortes chances que vous l'ayez récupéré d'une manière ou d'une autre, j'aime trop ce titre pour vous épargner sa présentation : de la stratégie temps réel, avec déploiement de base, gestion de ressources et construction d'unités, et puis de l'action, puisqu'on y dirige l'une de nos unités offensives. Le tout se contrôle ultra simplement après une dizaine de minutes d'apprentissage. Un cocktail jouissif et indispensable. (Joy n°92)

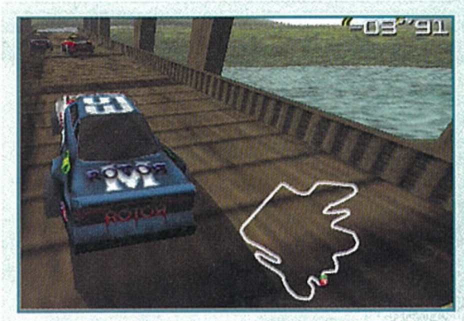


## SCREAMER RALLY

GAMME WHITE LABEL DE VIRGIN I.E., 99 F, PENTIUM 200 + CARTE 3DFX

La suite de Screamer 2 en version accélérée 3D, reste à ce jour le meilleur jeu de sa catégorie, à savoir l'arcade pure et dure. Très rapide, super beau (3Dfx oblige), varié dans les circuits et les terrains, très agréable à conduire, avec un modèle physique des bagnoles plus que correct... Screamer Rally n'est autre que le jeu qui a fait racheter une carte 3Dfx à Ivan le Fou. (Joy n°88)




## ULTIMATE RACE PRO

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT, 99 F, PENTIUM 200 + CARTE 3D

Un tout petit cran en dessous de Screamer Rally, Ultim@te Race Pro a l'avantage de ne pas exiger de carte 3Dfx. Bon, okay, avec une 3Dfx ou une PowerVR, c'est plus joli. Reste qu'en Direct3D, il tourne pile poil et que vous vous éclatez à essayer de maîtriser votre caisse sur un des 4 types de parcours du jeu. Eh oui, même s'il y a en tout 17 circuits et 4 types de parcours, ça fait maigre. Surtout que c'est en majorité du béton. Heureusement, le jeu en multi dépote à mort, notamment avec un mode Arena particulièrement pêchu. (Joy n°91)




## TORIN'S PASSAGE + SPACE QUEST 6 + SHIVERS

GAMME SIERRACOLLECTION DE SIERRA, 149 F, PENTIUM 120

Après la SierraOriginals, Sierra lance une nouvelle collection de petits prix : la SierraCollection. Concept : un genre de jeu, trois titres et le tout pour la modique somme de 149 francs. Évidemment, pour ce prix, vous n'aurez pas les jeux sortis il y a un an. Sierra pourrait même essayer de vous refourguer de vieilles merdes. Ouais, ça s'est déjà vu. En attendant, ce pack aventure/cartoon est plutôt intéressant. Adorable aventure pour mômes, aventure délire et ambiance fantômes + puzzles : voilà du tout bon qui a entre 3 et 4 ans. (Joys n°67, 74 et 61)



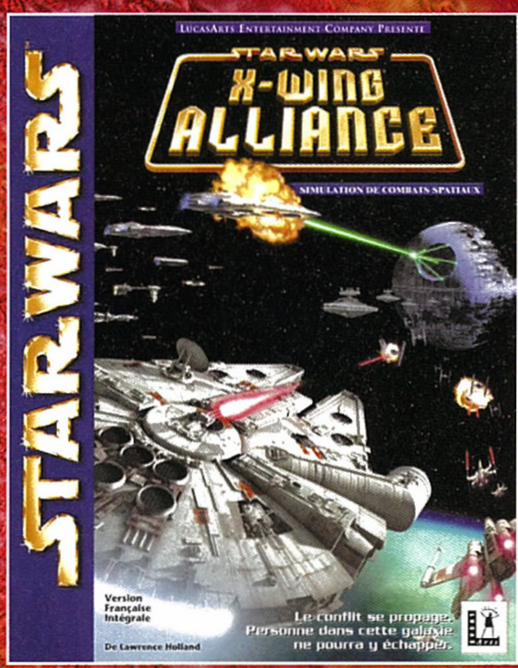
# 1 AN DE joystick + LE JEU

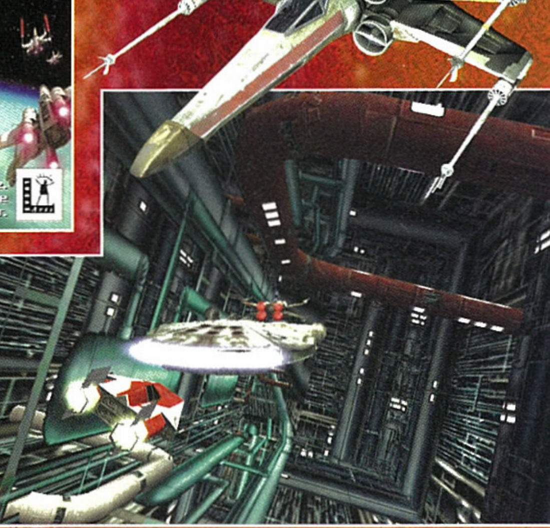
# STAR WARS™ : X-WING™ ALLIANCE™

11 NUMÉROS DE JOYSTICK 418 F
+LE JEU *STAR WARS* : X-WING ALLIANCE 349 F
SOIT UN TOTAL DE ~~767~~ F
**POUR VOUS 499 F**

**PLUS DE 34% DE RÉDUCTION**

**SOIT UNE ÉCONOMIE DE 268F**







## OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
**JOYSTICK**
**BP2 - 59718**
**LILLE**
**CEDEX 9**

Oui, je profite de votre super-offre **« 1 an (11 n$^{os}$) + le jeu *STAR WARS*™ : X-WING ALLIANCE™ »** pour m'abonner à Joystick, au tarif exceptionnel de 499 F seulement au lieu de 767 F, **soit 268 F d'économie !**

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :

❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre

Carte bancaire n° : └┴┴┴┘ └┴┴┴┘ └┴┴┴┘ └┴┴┴┘

Date d'expiration : └┴┘ └┴┘

Nom : ............................ Prénom : ............................

Adresse : ..........................................................

Code postal : └┴┴┴┴┘ Ville : ......................................

Date de naissance : └┴┘ └┴┘ 19 └┴┘

Ordinateur : .......................................................

Signature obligatoire :

Offre valable 2 mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 11 n$^{os}$ de Joystick au prix unitaire de 38 F et le jeu STAR WARS : X-WING ALLIANCE, au prix de 349 F (+ 13 F de frais d'emballage et de port). Délai de livraison de votre jeu : 4 à 5 semaines après réception du premier numéro de votre abonnement. Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

ST326






PAR KANT

# Top Hard

L'introduction de l'AMD K6 III va réjouir bon nombre d'entre vous puisque vous pourrez mettre à jour votre PC équipé d'une carte mère Super Socket 7 jusqu'à des fréquences de 550 MHz. Concernant le pentium III, rappelons que, pour l'instant, on peut le monter sur chipset BX (Abit BH6 ou Asus P2B) mais qu'il prendra toute sa puissance sur chipset JX (disponible cet été).

L'idée de ce Top Hard est de vous apporter notre réponse à nous en gardant à l'esprit que le matériel cité est celui que nous utilisons quotidiennement et non pas de vous donner un listing des produits les plus performants dans chaque catégorie. Pour le connaisseur, il pourra paraître incomplet ou trop peu exhaustif mais pour ceux pour qui le hard reste un obscur amas de termes techniques, il leur permettra de trouver une réponse synthétique pour chaque composant. On vous propose donc 3 configurations que l'on estime cohérentes entre elles et qui doivent se prendre et se comprendre dans leur globalité. Ainsi, pour chaque élément, nous n'avons pas choisi un petit prix, un moyen prix et un gros prix, mais un élément qui permet à la configuration d'être performante. La config 1 fait environ 8 000 francs (ce qui est un minimum pour prendre plaisir à jouer), la config 2 environ 12 000 francs, la config 3 environ 16 000 francs (voire un peu plus pour avoir le PC de rêve). Certains l'auront remarquer, les prix sont à la baisse. En effet, avec la concurrence, chaque catégorie de produit est tirée vers le bas. Pour ceux que vraiment l'idée de mettre les mains dans le cambouis répugne, nous nous sommes associés au constructeur Bower pour créer une machine équilibrée et performante. Dernier point : nous n'avons aucune prétention à l'exhaustivité, pour la bonne et simple raison que nous n'avons pas testé tous les matériels du marché (à l'exception des cartes vidéo). Ces configurations sont simplement des « config qui marchent » dans un environnement Windows 95 et Windows 98, composées d'éléments qu'on connaît et qu'on utilise. Libre à vous de les moduler à votre sauce.

## Le disque dur

Les modèles à 7 200 tours/min en UDMA se démocratisent. Leurs performances sont supérieures aux « anciens » 5 400 tours/min. Les capacités deviennent effarantes, Quantum annonce déjà un 50 Go ! Ce qui ne laisse présager rien de bon pour Windows 2000 ! Pour les dingues des disques durs, de nouveaux modèles en 10 000 tours/min sont annoncés à des prix aussi élevés que leur vitesse.

Config 1 : Quantum Fireball EL 6,4 Go (UltraDMA 33 à 5 400 trs/min), 1 050 F TTC
ou Seagate Medialist Pro 6530 6,5 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 1 250 F TTC

Config 2 : Quantum Fireball EL 6,4 Go (UltraDMA 33 à 5 400 trs/min), 1 050 F TTC
ou Seagate Medialist Pro 9140 9,1 Go(UltraDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 1 700 F TTC

Config 3 : IBM Deskstar 10 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 1 790 F TTC
ou Seagate Medialist Pro 9140 9,1 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 1 700 F TTC

## Le modem

Votre choix doit dépendre de la technologie utilisée par votre provider : K56flex ou X2. La nouvelle norme V.90, qui unifie le K56flex et le X2 est maintenant démocratisée. Continuez tout de même à suivre la technologie de votre provider mais, en prévision d'une éventuelle mise à jour, achetez un modem doté d'une mémoire flash. Pour le choix du modem, mieux vaut appeler son provider, pour s'équiper en fonction de son équipement.

Config 1 : Sporster 56 000 Flash DATAFAX externe de 3Com/US Robotics (X2), 680 F TTC

Config 2 : Sporster 56 000 Flash DATAFAX externe de 3Com/US Robotics (X2), 680 F TTC

Config 3 : Message Pro externe 56 000 de 3Com/US Robotics (X2), 1 090 F TTC

## Le moniteur

Outre les écrans Flat Panel qui n'ont, pour l'instant, qu'un intérêt dans le monde professionnel et dont la longévité n'est pas encore définie, de nouveaux écrans avec tubes classiques mais avec un écran plat envahissent le marché. C'est le cas du IIYAMA A901HT Natural Flat (Vision Master Pro 450). C'est le plus beau 19 pouces que j'ai vu dans cette gamme de prix (prix annoncé : 4 500 HT ) et, du coup, c'est devenu l'écran de référence de Joystick. Il permet de monter en 1 600x1 200 à une fréquence de rafraîchissement de 85 Hz. Sa qualité d'image est parfaite (tube Diamondtron) et sa surface est complètement plane. Avec les nouvelles cartes graphiques équipées de 32 Mo de mémoire, c'est l'écran idéal. On peut lui associer un pied équipé de hub USB de 4 connecteurs (Joystick, clavier, souris ...)

Config 1 : 17" IIYAMA A701GT, 3 090 F TTC

Config 2 : 17" IIYAMA A701GT, 3 090 F TTC

Config 3 : 19" IIYAMA A901HT, environ 5 500 F TTC

## La carte son

L'ensemble Sound Blaster Live Player ! avec les 4 HP à 990 F TTC permet d'avoir un ensemble sonore de très bonne qualité. Si vous possédez déjà les enceintes, dirigez-vous vers la carte seule.

Config 1 : Sound Live ! Player, 550 F TTC (avec le Kit d'enceinte FourPoint Surrond 990 F TTC)

Config 2 : Sound Live ! Player, 550 F TTC (avec le Kit d'enceinte FourPoint Surrond 990 F TTC)

Config 3 : Sound Blaster Live !, 990 F TTC






## ATTENTION !

Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos petits yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent souvent les versions « boîte ». Donc pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix puisque vous bénéficierez des tarifs OEM. Évidemment, vous ne trouverez pas ces prix dans les grandes enseignes (qui iront même jusqu'à pratiquer le double de ces tarifs), mais plutôt en vente par correspondance ou chez les revendeurs spécialisés en pièces détachées informatiques.

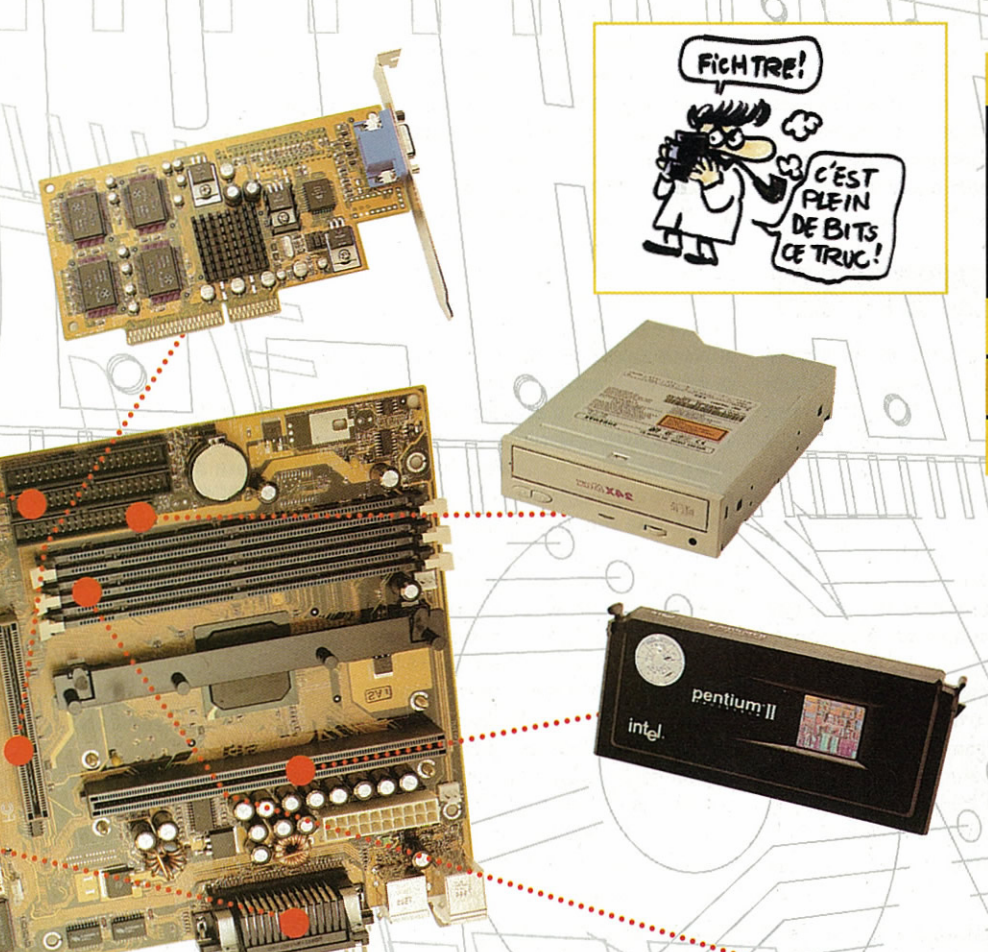
## La carte vidéo

La Voodoo 3 est en test dans ce numéro. C'est la carte la plus appropriée pour les machines peu puissantes et la plus rapide en mode 16 bits. La TnT 2 de nVidia, la G400 de Matrox, le Savage 4 de S3 et le Permedia 3 de 3Dlabs seront en test dans le prochain numéro. En attendant ceux-ci, soit vous prenez une carte à base de Rage 128, de TnT ou bien de Voodoo3.

Config 1 : Asus V-3200, 16 Mo de SGRAM, bus AGP 1X, 750 TTC ou ATI 128 GL (ATI Rage 128 ) de ATI, 16 Mo de SRAM, bus AGP 2X, 790 F TTC

Config 2 : Asus V-3400 TNT, 16 Mo de SDRAM, bus AGP 2X, 850 TTC (990 TTC, avec la sortie TV)
ou Rage Fury (ATI Rage 128) de ATI, 32 Mo de RAM, bus AGP 2X, 1 290 F TTC

Config 3 : Rage Fury (ATI Rage 128) de ATI, 32 Mo de RAM, bus AGP 2X, 1 290 F TTC




## Le lecteur de DVD-Rom/CD-Rom

Les lecteurs de CD-Rom vivent leurs derniers mois et pourtant des 50X sont annoncés. En effet, les lecteurs de DVD-Rom permettent la lecture des CD-Rom en 32X. Le tout nouveau lecteur Hitachi DVD A03S permet la lecture DVD en mode 6X. De plus, grâce à la « nouvelle » ATI 128, vous pouvez vous passer d'une carte de décompression MPEG2 pour les DVD vidéo.

Config 1 : PC-DVD Blaster 5X de Creative Labs, environ 1 000 F TTC
ou Maxi DVD-Rom 5X Max de Guillemot, environ 1 000 F TTC

Config 2 : PC-DVD Blaster 5X de Creative Labs, environ 1 000 F TTC
ou Maxi DVD-Rom 5X Max de Guillemot, environ 1 000 F TTC

Config 3 : PC-DVD Blaster 5X de Creative Labs, environ 1 000 F TTC
ou Maxi DVD-Rom 5X Max de Guillemot, environ 1 000 F TTC

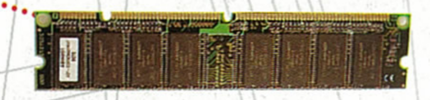
## Le processeur

Évitez les Cyrix (même les 6x86MX ou MII), dont la FPU est vraiment trop faible pour le jeu. Le choix se situe donc entre AMD et Intel. Le Celeron 400 A, équipé de 128 Ko de cache, est, à l'heure actuelle, celui qui offre le meilleur rapport performance/prix pour le jeu. Pour les petits budgets, préférez le Celeron 300 A qui peut monter souvent jusqu'à 450 MHz. La gamme des Celeron sur Socket 370 n'a pas encore montré son intérêt surtout en termes d'évolutivité. Le pentium III 500 MHz reste le plus puissant des processeurs X86 disponibles mais son prix est encore exorbitant.

Config 1 : K6 2 3DNow! 400 MHz, environ 1 000 F TTC
ou Celeron 300 A, environ 650 F TTC

Config 2 : Celeron 400 A, environ 1 150 TTC.

Config 3 : Pentium II 450 MHz, 3 650 F TTC



## La carte mère

Le choix est le suivant :
- D'un côté, une technologie à base de Super Socket 7 AGP, avec bus externe à 100 MHz, qui offre des rapports performance/prix très intéressants, surtout avec le K6 2 3Dnow! d'AMD et maintenant le K6 3.
- En face, l'architecture Intel Slot 1 et la très bonne FPU (Floating Point Unit) du PII et du Celeron A, et maintenant de Pentium III. Vérifiez bien que votre carte mère est à base de chipset BX et seulement BX, qui permet une fréquence de bus de 100 MHz et des fréquences processeur jusqu'à 450 MHz. Avec le chipset BX vous pourrez, plus tard, monter du Pentium III, lorsque son prix sera plus bas et son utilité prouvée. Le meilleur choix rapport performance/prix reste la gamme des Celeron A.

Config 1 : MSI 5169 de Microstar (Super Socket 7 jusqu'à 500 MHz), 620 F TTC
ou P5A de Asus (Super Socket 7 jusqu'à 500 MHz), 650 F TTC

Config 2 : Abit BH6 (Slot 1 jusqu'à 450 MHz), 695 F TTC ou GigaByte 686BXC (Slot 1 jusqu'à 450 MHz), 700 F TTC

Config 3 : Abit BH6 (Slot 1 jusqu'à 450 MHz), 695 F TTC ou P2B 440BX de Asus (Slot 1 jusqu'à 450 MHz), 920 F TTC

## La RAM

Minimum vital sous Windows 95 : 32 Mo. L'augmentation de performance est appréciable jusqu'à 64 Mo de RAM, mais négligeable au-delà. Windows 98 étant encore plus gourmand que Windows 95, je vous invite à investir rapidement dans 64 Mo. Attention : la fréquence de bus externe des Pentium II et des K6 2 3DNow! (100 MHz) nécessite de la SDRAM particulière (RAM PC 100). Des jeux comme Sin ou Half-Life sont très sensibles à la taille de la Ram : on peut donc, plutôt que de prendre un gros processeur, préférer 128 Mo de Ram.

Config 1 : 64 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 580 F TTC

Config 2 : 64 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 580 F TTC

Config 3 : 128 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 1 180 F TTC






PAR KANT

# 3Dfx puissance 3




Alors que le rachat de STB par 3Dfx vient à peine d'être consommé, la nouvelle Voodoo 3 arrive sur un plateau d'argent. Voyons si le nouveau bébé de 3Dfx est à la hauteur de la réputation de la firme que tout bon joueur se doit de respecter.

Face aux nouvelles pointures que sont les Riva TnT et ATI 128, 3Dfx se devait de réagir. En effet, sa précédente carte, la Banshee, n'avait pas soulevé un enthousiasme flagrant, du fait de ses faibles performances en multi-texturing.

## La guerre du Fill Rate

La nouvelle Voodoo 3 est une carte 2D/3D AGP ou PCI (Voodoo 3 2000) qui mêle l'architecture des deux dernières cartes de 3Dfx : la Voodoo 2 et la Banshee. De la Voodoo 2, elle reprend la puissance brute du mode SLI (2 cartes couplées) soit 360 mégatexels/seconde, et, de la Banshee, la 2D 128 bits qui n'a plus rien à envier aux ténors du monde 2D, ainsi que la capacité à monter dans les hautes résolutions.

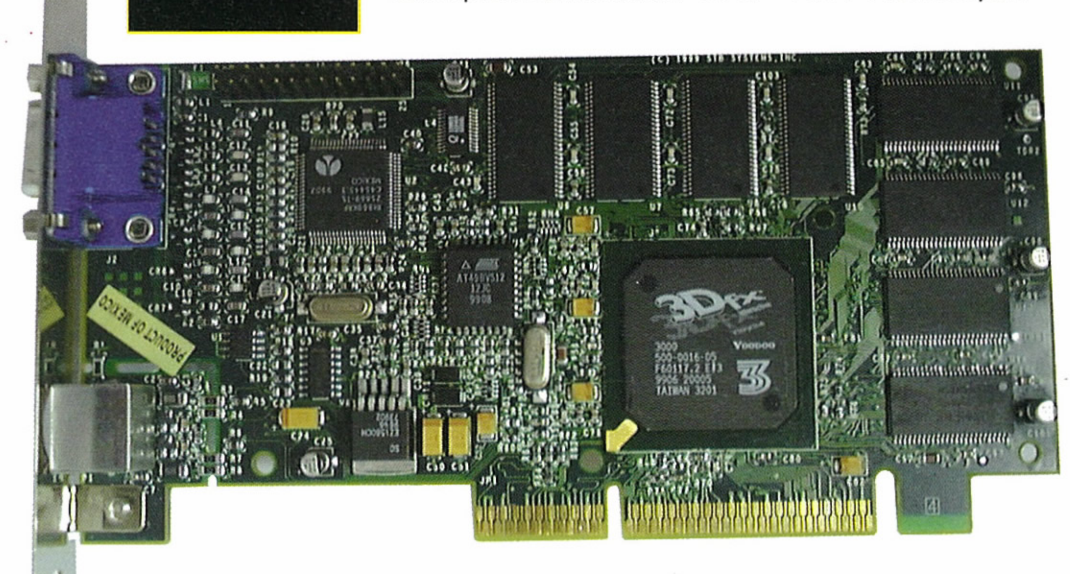
Les cartes à base de Voodoo 3 seront au nombre de trois :

- L'entrée de gamme : la Voodoo 3 2000 comprend un processeur fonctionnant à 143 MHz ainsi que 16 Mo de SDram à la même fréquence. Elle sera disponible en version AGP et PCI avec un ramdac à 300 MHz permettant de monter jusqu'en 2 048x1 536. Le Fill Rate annoncé est de 286 mégatexels/seconde pour les unités de textures et d'une puissance de 6 millions de polygones par seconde pour le calculateur. Elle sera vendue au prix de 990 F TTC sans bundle. Petit rappel, pour ceux qui n'auraient pas appris par cœur le glossaire du numéro 97 de Joy : un texel est la contraction de Texture Element et il représente une surface texturée de base (comme le côté d'un cube en 3D). La bande passante mémoire est alors portée à 2,3 gigas bytes par seconde alors que notre bonne vieille SDram à 100 MHz plafonne à 1,6 giga byte par seconde. Le Fill Rate représente, quant à lui, le nombre de texels que la carte peut dessiner à l'écran en 1 seconde.
- Le milieu de gamme : la Voodoo 3 3000 comprend le même processeur (mais fonctionnant à 166 MHz) ainsi que 16 Mo de SDram à 166 MHz. Son ramdac est porté à 350 MHz et elle dispose d'une puissance de 333 mégatexels/seconde et peut déplacer 7 millions de polygones par seconde. Elle comprend en plus une sortie TV et sera vendue au prix de 1 490 F TTC avec 3 jeux.
- Le haut de gamme : la Voodoo 3 3500 comprend ce processeur fonctionnant à 183 MHz ainsi que 16 Mo de SGram à 183 MHz avec une sortie TV et une sortie Digital Flat Panel (écran plat). Sa puissance est alors portée à un Fill Rate de 366 mégatexels/seconde et 8 millions de polygones/seconde. Malheureusement, cette carte sera hors de prix et peu disponible du fait de la difficulté d'approvisionnement pour ce type de SGram et des problèmes de surchauffe liés à l'augmentation de fréquence.

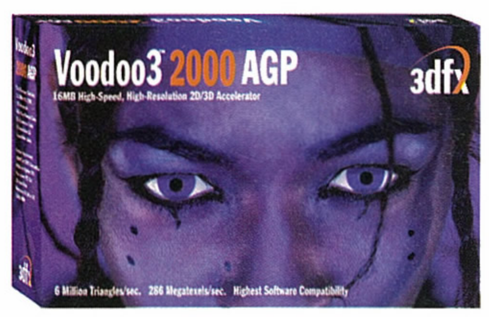
Comme on peut le constater, l'architecture de la Voodoo 3 est axée sur la puissance brute, grâce à l'augmentation de la vitesse du processeur et de la mémoire. 3Dfx reste fidèle à sa technologie et préfère axer sa carte sur la vitesse. L'objectif est d'afficher 60 images par seconde en 1 280x1 024x16 bits.

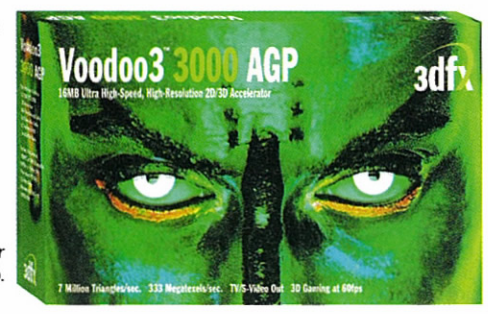
## Vitesse contre effets visuels

Du côté des fonctions 3D gérées par la carte, 3Dfx a choisi de ne pas gérer toutes les nouvelles fonctionnalités de Directx6 et bientôt 7.




*Voilà donc la Voodoo3 3000 équipée de ses 16 Mo de SDram. Pour les besoin de la photo nous avons retiré le radiateur assez volumineux qui surmontait le chip.*



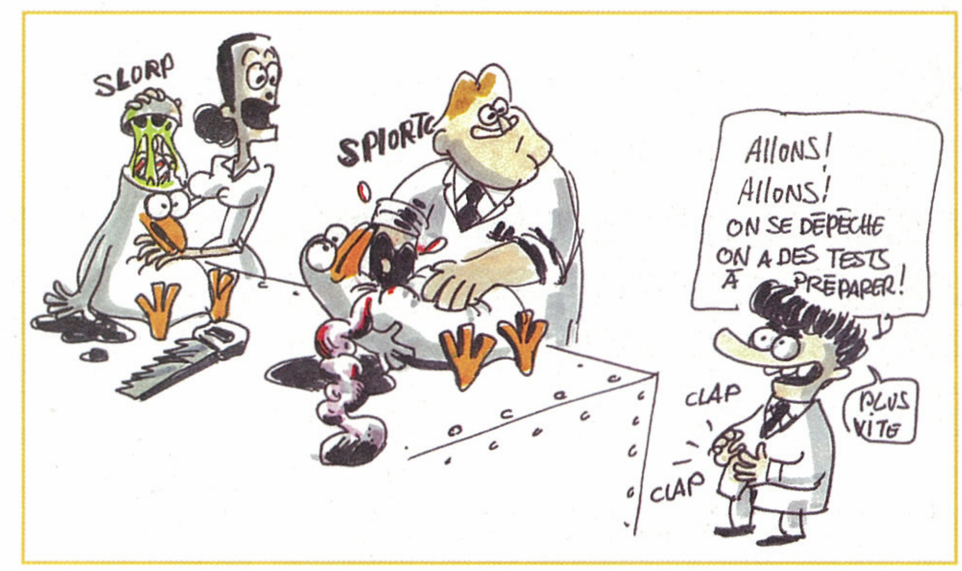

Rally 99 en version bêta est extrêmement fluide avec la Voodoo 3. Malheureusement on peut maintenant distinguer la différence entre les textures 16 bits et 32 bits (la palette de couleurs utilisée pour la neige et le ciel n'est pas parfaite).

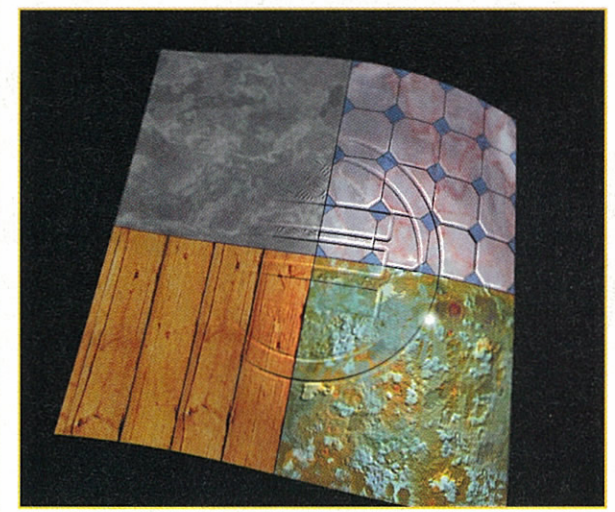


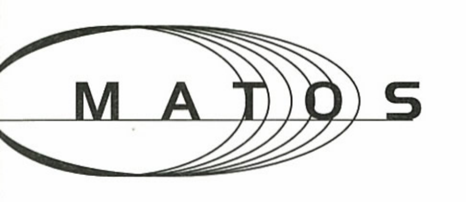
Commençons par l'AGP : annoncée comme une carte AGP 2X, la Voodoo 3 ne gère pas le mode de transfert des textures de la mémoire vive. Limitée à 16 Mo de mémoire vive, les performances de la Voodoo 3 chutent dramatiquement dès qu'il y a plus de 12 Mo de textures à afficher à l'écran. Sur des jeux comme X-Wing : Alliance, très gourmants en grosses textures, la jouabilité s'en ressent.
Bien évidemment, la Voodoo 3 gère le multi-texturing en une passe, ce qui représente le minimum nécessaire pour les jeux de 1999. Malheureusement, la technologie Voodoo ne permet d'appliquer que des textures au maximum en 256x256x16 bits, alors que DirectX6 autorise l'emploi de textures en 2 048x2 048x32 bits.
Le mode 32 bits n'est toujours pas géré et, même si son emploi dans les jeux du moment soulève une controverse au sein de la rédaction, l'exemple des Riva TnT 2 et ATI 128, qui ne perdent que peu de vitesse en mode 32 bits, joue en la défaveur de la Voodoo 3.
Venons-en au Bump Mapping, fonctionnalité très à la mode à l'heure actuelle et qui apporte un réel embellissement visuel dans les jeux : la Voodoo 3 gère le mode Emboss Map de DirectX6 au mieux en 2 passes, alors qu'encore une fois le Riva TnT 1 et 2 ainsi que l'ATI 128 l'effectuent en 1 seule passe.
Un autre détail, plutôt gênant pour les programmeurs, est l'absence de Stencil Buffer, une zone de la mémoire qui permet de stocker une valeur pour chaque pixel, et aux développeurs d'effectuer des ombres sans perte de fluidité.

## Performances !

Heureusement, tout n'est pas noir, dans le monde de la Voodoo 3. La comptabilité Glide est parfaite et, même si la bibliothèque a vieilli, elle permet d'avoir le catalogue de jeux le plus étendu de la galaxie.
La vitesse de la carte sur les jeux existants (qui n'exploitent presqu'aucune des fonctionnalités citées plus haut) reste inégalée. Sous OpenGL Quake II, elle enfonce le clou face à l'ATI 128, quelles que soient les résolutions 16 bits. Sous des jeux Direct 3D « ancienne génération » sa puissance brute permet de jouer à environ 40 images/seconde sur un PII 450 MHz en 1280x1024x16 bits. Et c'est surtout les possesseurs de Pentium II au-dessous du 300 MHz ainsi que le K6 II et K6 III (dont le bus AGP est mal géré par le chipset) qui vont trouver leur bonheur avec la Voodoo 3 et sa faible dépendance à la vitesse processeur. Les coyotes de 3Dfx sont des joueurs et les spécialistes de la mise à niveau de « petits PC ».
3Dfx nous a prêté 2 cartes, une 2 000 et une 3 000 que nous avons pu tester sur 2 types de processeur, un Pentium II 450 MHz et un Pentium III 500 MHz. Pour tester sur les petites machines, nous avons « underclocké » notre Pentium II 450 MHz jusqu'en 233 MHz, grâce au CPU softmenu de L'Abit BH6. Vous pouvez constater le gain apporté, par les instructions KNI, sur la nouvelle version du 3D Mark 99 Max : 25 % en termes de performance. Vivement Quake III !
Nous avons essayé les 2 cartes avec une multitude de jeux. Sous Direct3D et OpenGL, c'est la carte la plus rapide en 1 024x768x16 bits, dépassant souvent les Voodoo 2 en mode SLI (limitées à ce mode).
Pour les résolutions supérieures, tout dépend du volume de textures à afficher. Le mode 1 600x1 200x16 bits est, pour l'instant, inexploitable avec 16 Mo de mémoire sur la carte. Il en aurait fallu 32 Mo.
La différence entre la Voodoo 3 2000 et 3000 est d'environ 10 % en faveur de la 3000. La 2000 est donc intéressante pour les petits budgets, mais le bundle de la 3000 vaut le coup. À vous de voir.
Au final, c'est une bonne carte, pour les jeux du moment et pour ceux qui veulent mettre à jour un PC un peu poussif en termes de 3D ; c'est la carte idéale. Sauf que vous n'aurez d'autre choix que de remplacer votre carte graphique. En effet, fini la cohabitation entre votre Fury ou TnT et votre Voodoo 2, par exemple ; la Voodoo 3 remplacera tout. Dommage, nous on aimait bien le côté « booster d'appoint » de la Voodoo 2.

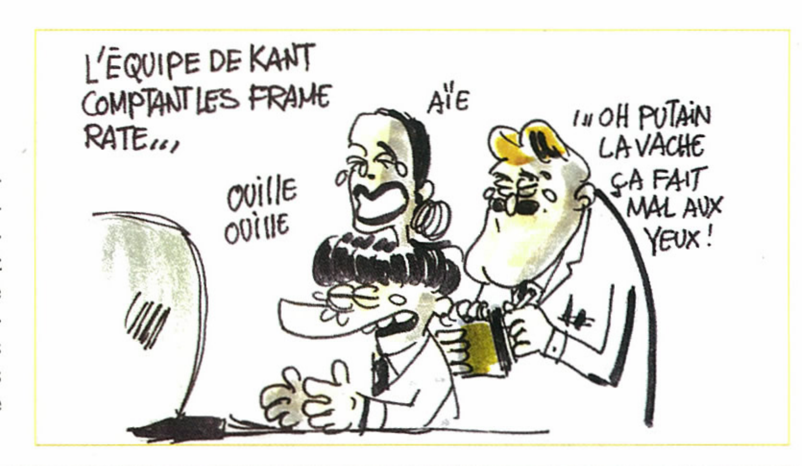




Le test de Bump Mapping de 3D Mark 99 Max met en évidence l'intérêt de cette méthode. La Voodoo 3 réalise cette fonction en 2 ou 3 passes.




En conclusion, 3Dfx signe là l'ultime carte autour de sa technologie Voodoo, qui s'appuie sur une bibliothèque de jeux conséquente mais qui montre ses faiblesses pour les prochains jeux de 1999. Elle est cependant parfaitement adaptée aux jeux du moment et exploite non pas des technologies de dans 6 mois, mais celles véritablement utilisées pour les jeux d'aujourd'hui. C'est la carte du moment pour le joueur, mais pas celle de demain.

Sa prochaine carte, nom de code Rampage, s'annonce comme la vraie révolution chez 3Dfx. Elle devrait être présentée à E3 courant mai et devrait introduire une autre version du Glide utilisant une nouvelle méthode de compression de textures ainsi que tous les nouveaux effets à la mode. Nous aurons donc encore cet été une guerre Direct3D 7 contre Glide 4.0.

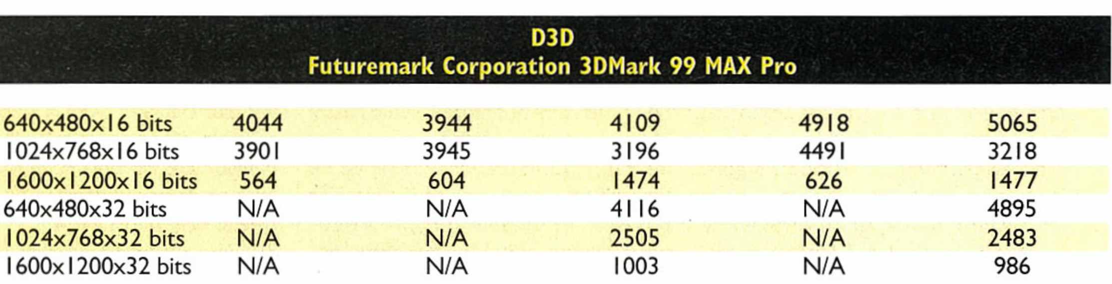



*Les nouvelles fonctions de 3D Mark 99 Max permettent d'utiliser l'optimisation SSE du Pentium III ainsi que les insructions 3D Now ! d'AMD.*

*Les drivers de la Voodoo 3 se nomment Edge Tools. Ils permettent d'affiner les réglages sous les 3 API ainsi que ceux de la sortie TV..*

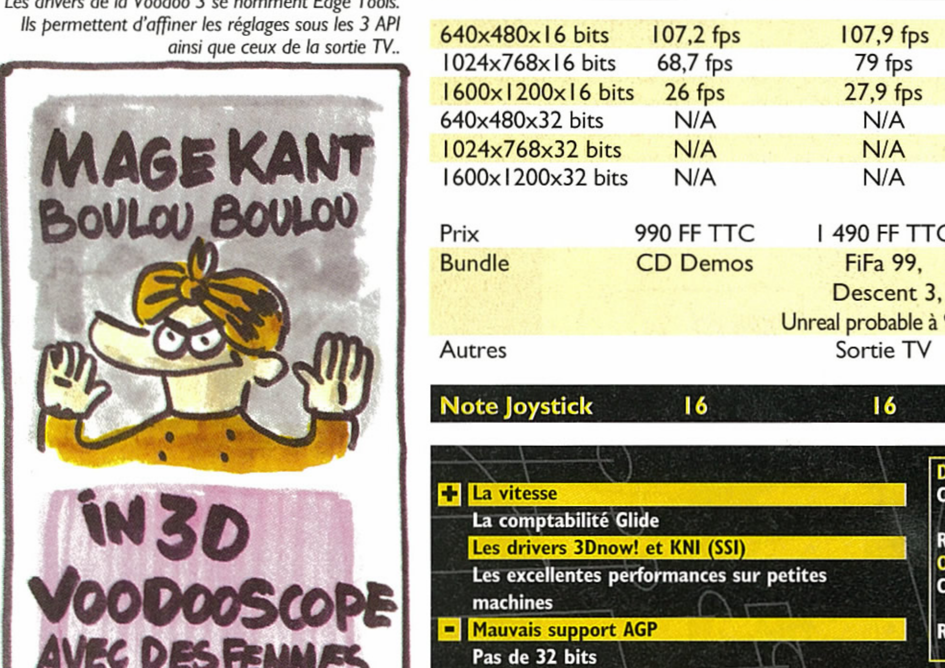
| | 3Dfx V2000 | 3Dfx V3000 | ATIRage FURY | 3Dfx V3000 | ATI Rage FURY |
|---|---|---|---|---|---|
| Type de puce | Voodoo 3 | Voodoo 3 | ATI 128 GL | Voodoo 3 | ATI 128 GL |
| Type de bus | AGP 2X | AGP 2X | AGP 2X SBA | AGP 2X | AGP 2X SBA |
| Mémoire | 16 Mo Sdram | 16 Mo Sdram | 32 Mo Sdram | 16 Mo Sdram | 32 Mo Sdram |
| version du driver | 0111b ( PII 450 mHz ) | 0111b ( PII 450 mHz ) | 6.10 A3Z ( PII 450 mHz ) | 0114b ( PIII 500 mHz ) | 6.10 A3Z ( PIII 500 mHz ) |
| | Z-Buffer 16 bits Rendu 16 bits | Z-Buffer 16 bits Rendu 16 bits | Z-Buffer 32 bits Rendu 32 bits | Z-Buffer 16 bits Rendu 16 bits | Z-Buffer 32 bits Rendu 32 bits |
| Fréquence du Core | 143 mHz | 166 mHz | ~100 mHz | 166 mHz | ~100 mHz |
| Fréquence mémoire | 143 mHz | 166 mHz | ~110 mHz | 166 mHz | ~110 mHz |

**machine de test : BH6+PII 450+64Mo**
**BH6+PIII 500+64Mo**



| D3D Futuremark Corporation 3DMark 99 MAX Pro | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 640x480x16 bits | 4044 | 3944 | 4109 | 4918 | 5065 |
| 1024x768x16 bits | 3901 | 3945 | 3196 | 4491 | 3218 |
| 1600x1200x16 bits | 564 | 604 | 1474 | 626 | 1477 |
| 640x480x32 bits | N/A | N/A | 4116 | N/A | 4895 |
| 1024x768x32 bits | N/A | N/A | 2505 | N/A | 2483 |
| 1600x1200x32 bits | N/A | N/A | 1003 | N/A | 986 |

| OpenGl Quake 2 ( 3.20 ) Timedemo 1 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 640x480x16 bits | 107,2 fps | 107,9 fps | 74 fps | 102,1 fps | 77,4 fps |
| 1024x768x16 bits | 68,7 fps | 79 fps | 41,7 fps | 59,1 fps | 41,7 fps |
| 1600x1200x16 bits | 26 fps | 27,9 fps | 19,7 fps | 27,7 fps | 19,6 fps |
| 640x480x32 bits | N/A | N/A | 71,3 fps | N/A | 75,4 fps |
| 1024x768x32 bits | N/A | N/A | 34,2 fps | N/A | 34,2 fps |
| 1600x1200x32 bits | N/A | N/A | 12,4 fps | N/A | 12,4 fps<Aucun> |
| Prix | 990 FF TTC | 1 490 FF TTC | 1 490 FF TTC | 1 490 FF TTC | 1 490 FF TTC |
| Bundle | CD Demos | FiFa 99, Descent 3, Unreal probable à 99 % | DVD Player | FiFa 99, Descent 3, Unreal probable à 99 % | DVD Player |
| Autres | | Sortie TV | Sortie TV | Sortie TV | Sortie TV |
| **Note Joystick** | **16** | **16** | **17** | **16** | **17** |




**+**
- **La vitesse**
- **La comptabilité Glide**
- **Les drivers 3Dnow! et KNI (SSI)**
- **Les excellentes performances sur petites machines**

**-**
- **Mauvais support AGP**
- **Pas de 32 bits**
- **N'exploite pas complètement DirectX6**
- **Pas de décompression Mpeg 2 hardware**



# Nous recrutons à Paris

**Kalisto, entreprise de création de jeux vidéo** recherche, dans le cadre du développement de **sa nouvelle structure parisienne**, des passionnés pleins d'initiative ayant un bon sens de la jouabilité et aimant le travail en équipe.

- **Des programmeurs** pour participer au développement des jeux et des outils 3D temps réel. (Conception objet C++ avec au moins une des spécialités suivantes : render et/ou animation, dynamique, intelligence artificielle, réseau)

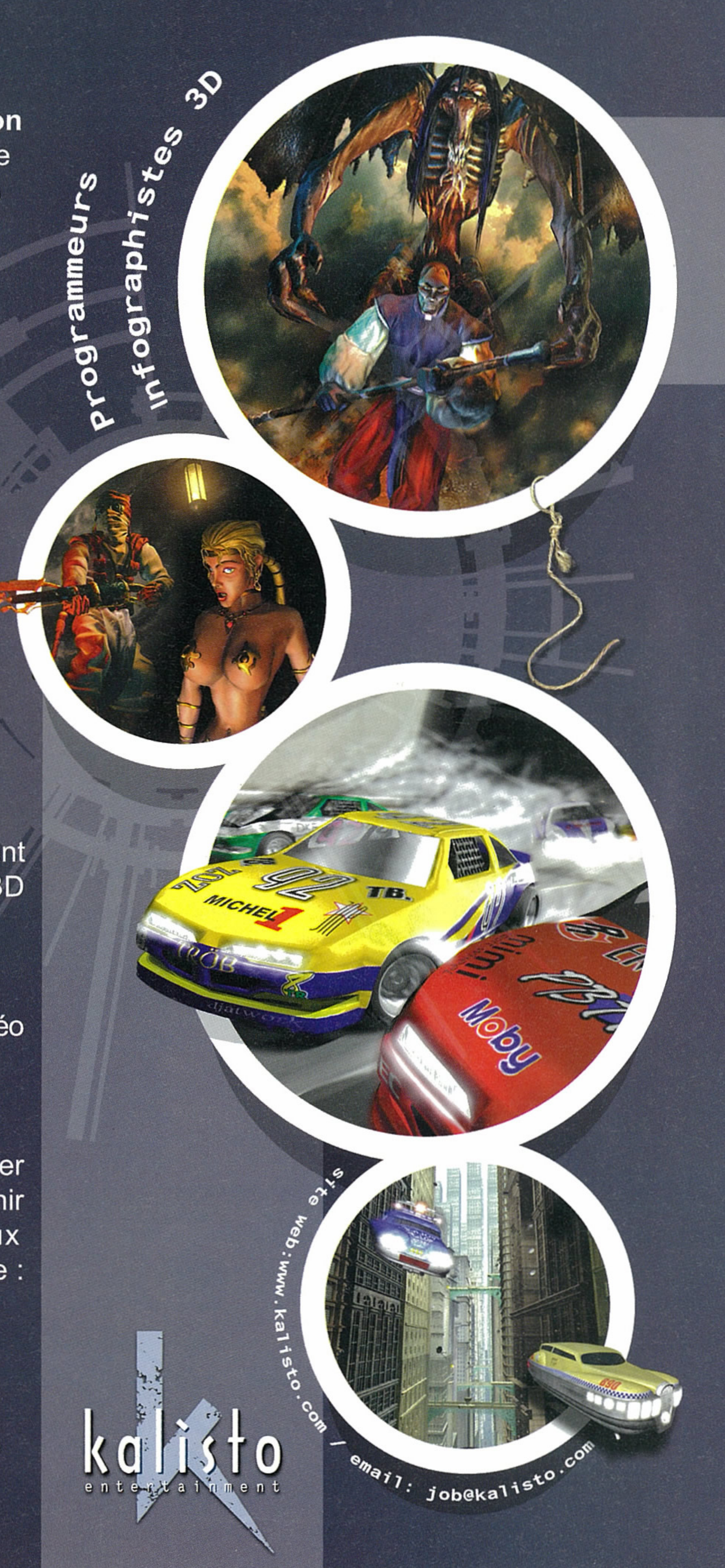
- **Des infographistes 3D** (modélisation et textures) maîtrisant 3DS Max et expérimentés en 3D temps-réel

Une expérience dans le jeu vidéo est appréciée.

Si vous avez envie de participer à l'aventure de Kalisto, faites parvenir CV, lettre de motivation et travaux ( graphisme ou code) à l'attention de :

**Kalisto entertainment**
Service des ressources humaines
Cité mondiale - parvis des Chartrons
33 074 Bordeaux cedex

Tel : 05 56 48 60 30



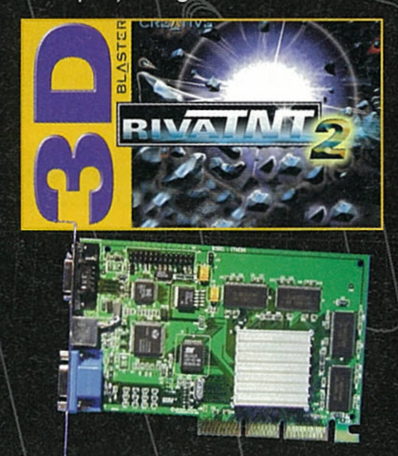

96.9
VOLTAGE
LE RYTHME EN PLUS
Chaque Mercredi à 15H00
La rubrique des Core - Gamers
100% D'INTERACTIVITE avec
GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE
Retrouvez ABE, DUKE et tous les Héros Virtuels dans :
VOLT GAME
Chaque semaine des News Excluvives, des Interviews des Jeux, des Concours et les derniers Hits PC et CONSOLES à gagner.
POUR JOUER APPELEZ AU 08 36 68 82 00 (2,23 Frs/min)
Equinoxe Com./RTV Multicom S.A.

PAR KANT

# Graphic Blaster TnT 2 et 3D Blaster Savage 4



Nous avons pu essayer rapidement la future TnT 2 de Creative Labs, la GraphicBlaster TnT 2, qui devrait être disponible dans le courant du mois d'avril. Le nouveau chip de nVidia semble extrêmement puissant (au niveau d'un Voodoo 3, voire plus), et il gère le mode 32 bits, l'emboss map (Bump map), le stencil buffer. Cadencé en 125 MHz pour le processeur (comme le TnT 1 à son annonce) et 150 MHz pour la mémoire, il devrait monter en cadence à l'instar du Voodoo 3 à 150/166 MHz (TnT 2 +) puis 166/183 MHz (TnT 2 Ultra). Avec une puissance de 250 megatexels/sec. pour la version 125 MHz, c'est le concurrent le plus dangereux de la Voodoo 3 en termes de vitesse. Il peut utiliser des textures en 2048x2048 avec un mode 32 bits, et gère parfaitement l'AGP 2X et 4X. Les performances que nous avons pu relever nous ont donné un 27 fps sous Quake 2, en 1600x1200 et en 32 bits, ce qui en fait la carte la plus rapide dans cette résolution. Équipée de 32 Mo de SDram et d'une sortie TV, la Graphic Blaster TnT 2 s'annonce comme la carte 3D du mois de mai, et enterre déjà les performances de l'ATI 128. Creative nous a également présenté sa Savage 4 et son fabuleux S3TC (voir Joy n°102), équipé de 32 Mo de mémoire. Disponible au prix de 990 F TTC, et d'une puissance proche de la TnT, la 3Dblaster Savage 4 est une puce économique pour les moins fortunés d'entre vous.








32 Mo pour le TnT 2 et la Savage 4 ! Certains constructeurs nous ont annoncé des cartes avec 64 Mo pour la fin de l'année !

# G400 Beam me up, Scotty !




Cette dernière sera une carte 2D/3D AGP 2X, puis 4X, équipée de 16 à 32 Mo de mémoire. Gravée en technologie 0.25 micron, elle utilisera l'architecture Matrox DualBus, qui inclu 2 pipelines 128 bits. Elle gérera bien évidemment toutes les fonctionnalités de DirectX6 et Open GL 1.2. L'intérêt principal de la G400 est sa capacité à accélérer l'Environment Bump Mapping, contrairement au TnT et à la Rage 128 qui ne gèrent que l'Emboss Map. Il permet non seulement d'appliquer un effet de relief aux textures, en utilisant l'Alpha Blending en plusieures passes (voir Joy n°97, page 140), mais aussi d'exploiter véritablement la fonction avancée de DirectX6 (BUMPENVMAP). Celle-ci permet de refléter l'environnement sur une surface déjà bump mappée. Jusqu'à présent, les constructeurs de cartes 3D nous avaient expliqué que cette fonction demandait trop de puissance. Cependant, nous avons pu assister à une démonstration de la part de Matrox, qui utilise une version spéciale de Slave Zero. L'armure des robots, entièrement bump mappé, avec la réflexion de l'environnement, nécessite de calculer, pour chaque texture, un environnement qui nécessite lui-même le calcul, pour chaque texel, d'une valeur Bump Map. Au final, le résultat est extraordinaire de réalisme. Cette technique devrait être utilisée pour simuler des effets comme les mouvements des vagues, les turbulences de l'air, les morphings, la chaleur, ou encore le « beam me up, Scotty » (alors, on sèche ?... C'est l'effet de téléportation de Star Trek !). La G400 fera bien sûr du multi-texturing en une passe, aura un stencil buffer 8 bits, et utilisera l'anisotropic filtering.

Une autre fonction sympa est le Dual Head, la capacité de gérer une autre sortie (VGA jusqu'en 1280x1024, TV ou flat panel) en sus de la première sortie VGA (résolutions jusqu'en 2048x1536).

Les premiers résultats annoncés par Matrox sont un chiffre supérieur à 6 000 pour le 3D Mark 99 Max, et sur la version de démonstration Quake 2, on nous a gratifiés d'un 22 fps au time-demo, en 1600x1200x16 bits. La carte devrait pouvoir être testée pour le prochain numéro et devrait être disponible en juin.



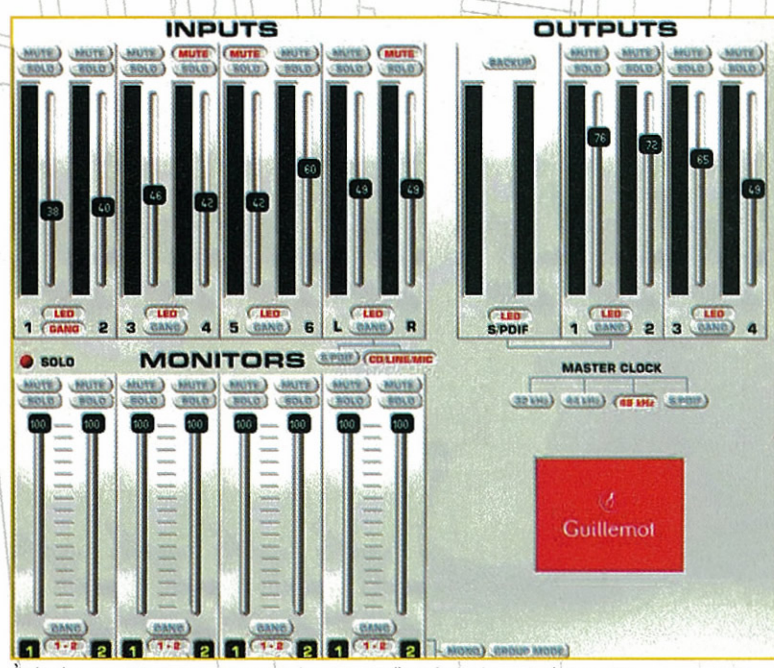

Avril 99 TOP HARD joystick

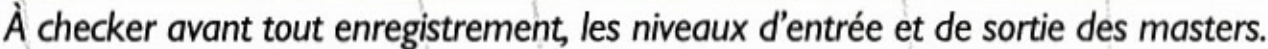
# TEST MATOS

PAR MOULINEX

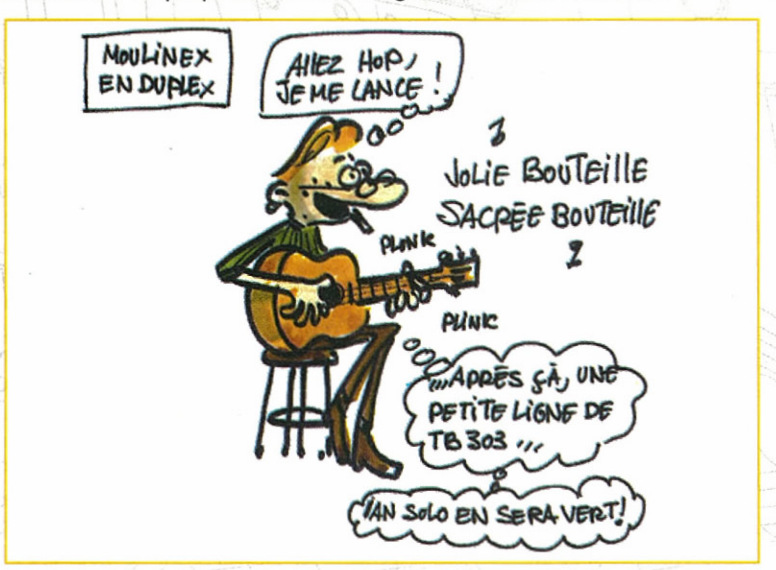
# Maxi studio Isis

C'est bien connu, plus encore qu'en informatique, le maillon faible du home studio, c'est la connectique. Avec ISIS, Guillemot Corporation propose enfin une solution aux musiciens désireux de s'adonner au plaisir du Direct to Disc en toute quiétude.





*À checker avant tout enregistrement, les niveaux d'entrée et de sortie des masters.*

Ce n'est pas nouveau, les cartes son sur PC permettent, depuis la nuit des temps, d'enregistrer de l'audio et de le relire sous forme de fichiers .WAV.
Depuis le Moyen Age, il est même possible d'enregistrer un WAV et d'en lire un autre simultanément. Vers la Renaissance, la juxtaposition de pistes a donné naissance au Direct to Disc. En fait, le Direct to Disc est un studio multipiste digital et non pas à bandes. On enregistre une guitare (audio, donc) sur une piste, une voix (audio, aussi) sur une autre, etc.
Tout ça, c'est bien gentil mais cela nécessite, par définition, que l'on connecte les instruments à la carte et, là, d'habitude, ça coince.
À ma droite, une guitare munie d'un jack 6.35 (vous savez, comme sur les grosses prises casque) et, à ma gauche, une pauvre carte son munie d'une prise de type walkman (mini-jack). Seule façon de s'en sortir, utiliser un réducteur de diamètre. Problème : d'une part, cet équivalent connectique de l'entonnoir a la fâcheuse tendance à faire perdre un peu de dynamique, tout en rajoutant des parasites d'excellente qualité. D'autre part, il faut se contorsionner pour tout brancher, la sortie de votre carte son préférée étant toujours planquée dans les endroits les plus improbables. Et poussiéreux.
En prime, nul n'est à l'abri d'un mouvement un peu leste, aussi efficace sur une fragile prise mini-jack qu'une pompe à dessouder.
Restait donc, pour les pauvres musiciens de la Renaissance, à connecter leur matériel audio à un mélangeur ou à une table de mixage, puis à relier cette dernière à la carte son.
Sous le Directoire, E-Mu System eut la riche idée de proposer une carte son dont les entrées/sortie audio occupaient la façade avant du PC. Sympa, mais pas encore top.
La III^e République vit l'avènement de la Maxi Home Studio de Guillemot International, disposant d'entrées/sorties audio au format 6.35, mais toujours situées à l'arrière du PC.
De nos jours, si l'on ne souhaite pas investir dans un rack professionnel (Yamaha, Digidesign, etc.), Guillemot propose enfin, avec l'Interactive Sound Integration System, une solution élégante et surtout abordable.




*Sonic Foundry est le séquenceur audio idéal pour bricoler ses samples façon techno.*







# VOLANT RS ACT.LABS

## Haute technologie RS Engine




MAITRISEZ L'ART DU PILOTAGE.

La nouvelle technologie RS ENGINE permet la compatibilité du volant sur les différents supports de consoles existants: Playstation, Nintendo 64, et PC.

*1 CARTOUCHE FOURNIE.*

*Boutons HYPER programmables.

*Volant de course compact avec rayon de virage de 250°.

*Prise de volant rembourrée.

*Leviers de changement de vitesse PAPILLON style F1. Micro switch.

Pédales antiglissantes avec base surdimensionnée.

*Modes de commande analogique et numérique.

PORT DU CASQUE PRESQUE OBLIGATOIRE !!!



BIGBEN S.A. Rue de la voyette Centre de Gros N°1 59818 Lesquin cedex FRANCE - Fax 03 20 87 57 99

## Rack Chic, prix choc

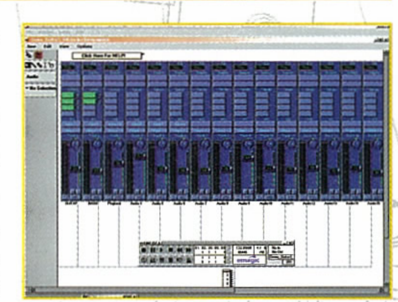
ISIS dispose enfin d'une connectique adaptée aux besoins réels du musicien, en termes de format, avec un rack désolidarisé du PC. Relié par un câble de bonne longueur, le rack de l'ISIS dispose en prime de 8 entrées jack en façade. Du coup, il est possible de brancher 8 sources audio (c'est-à-dire non-MIDI) à l'élégant boîtier en métal. De plus, 2 autres entrées permettent de connecter mini-disc, DAT, CD-Rom ou sampler muni de sorties digitales S/PDIF. Dans ce cas, les sources S/PDIF se substituent aux entrées 7 et 8. Ça laisse quand même de la place pour 6 sources audio analogiques.
L'intérêt du digital, c'est naturellement la qualité : Sampleur, DAT ou CD-Rom s'échangent leurs données directement en 48 kHz, sans perte et, cerise sur le gâteau, ça marche dans les deux sens. Rien ne vous empêche, si vous voulez garder une trace d'un morceau « brut » sans remplir votre disque dur de WAV, d'effectuer un backup sur DAT ou mini-disc.
Et comme la carte est Full-duplex, il est possible, comme avec un magnéto à bande, de se livrer aux joies de l'enregistrement multipiste temps réel. On aura compris que la carte peut également faire office de sampleur, ça paraît logique. Seule petite ombre au tableau, l'ISIS est 20 bits et non pas 24 bits comme l'est le matériel pro « up to date ». Bah, le « up to date » d'hier était en 16 bits et celui de demain sera en 32 bits…
Reprenons : bien entendu, 4 sorties permettent de connecter amplis, enceintes amplifiées, etc.
Enfin, et là c'est trop de bonheur, l'arrière du rack est équipé de prises MIDI (Interface MPU 401 compatible). Ben oui, ce serait bête de vous obliger à ramper derrière votre bécane, pour connecter votre ou vos instruments MIDI.



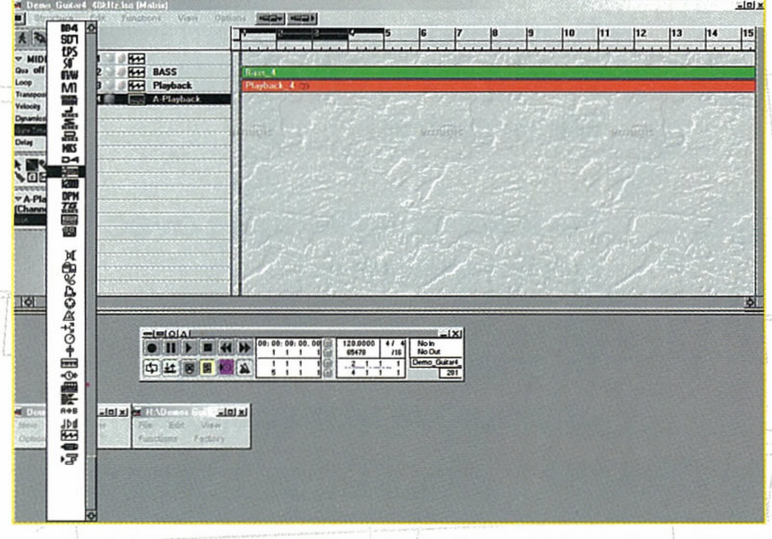

## Jouons

« Jouer de » est donc un vrai plaisir avec cette carte, mais le « jouer à » n'est pas en reste non plus. 100 % compatible Soundblaster et GM/GS, l'ISIS est aussi une excellente carte son pour le joueur. Bon, j'avoue ne pas avoir passé l'ensemble à l'analyseur de fréquences, mais mes oreilles me font affirmer qu'il s'agit là d'une des meilleures cartes son qu'il m'ait été donné d'entendre depuis, pfiou…
Basses bien rondes, aigus bien clairs et mediums bien identifiables, tout ça est très sympathique. Côté MIDI (là, je parle du générateur de sons interne), 4 Mo de sons Roland attendent le joueur épris de sensations fortes. Bien entendu, il est possible d'utiliser les capacités General MIDI de la bestiole pour faire de la musique, mais franchement, avec de telles capacités en enregistrement audio, remettez-vous plutôt à la guitare et laissez le General MIDI à la place qu'il ne devrait jamais quitter : les jeux.
Ah oui, un autre truc super important : comme les prises MIDI sont sur le rack magique, la prise joystick reste utilisable à tout moment. Bien entendu, l'arrière de la carte son comporte les prises au format mini-jack compatibles avec les solutions proposées par différents constructeurs d'enceintes pour PC. Bref, c'est chaque chose à sa place : les prises dédiées au jeu/multimédia sur le PC et les prises zique sur le rack.
Oserais-je ajouter que la chose dispose des derniers gadgets en matière de son 3D, avec possibilité de surround ? J'ose. Alors, ça vaut le coup de craquer pour une ISIS ? Si vous n'êtes que joueur, non, mais si la musique fait partie de vos activités, définitivement, oui.
Bon, c'est pas que je m'ennuie, mais je vous laisse. Mon concerto pour guitare et sampler m'attend.

Moulinex



*Ô joie, la table de mixage virtuelle de Logic Audio dispose d'une possibilité de mix final automatisé.*




*Logic Audio est un séquenceur MIDI et audio d'excellente qualité (compatible avec Notator), prenant en compte les effets DirectX en temps réel. Pas la place d'entrer dans le détail, mais voilà un très beau cadeau pour les musiciens. Notez, sur le côté, la barre d'icônes permettant de configurer l'interface.*




## Fiche Technique

Carte PCI + carte fille pour la connectique
DSP Dream à base de RISC
Echantillonneur Multi-Layer 44,1 kHz, 48 kHz, avec 2 LFO (Low Frequency Ocilator) et 3 générateurs d'enveloppes
Mémoire extensible à 64 Mo en SIMM
2 tables de suivi de clavier
Filtre résonnant 24dB
Synthétiseur par table d'onde 64 voies
4 Mo de sons Roland en RAM
Connectique carte : micro, line-in stéréo, joystick, MIDI, line-out stéréo, sortie suround

### Rack externe

8 entrées et 4 sorties analogiques niveau ligne jack 6.35
Convertisseur audio/digital et digital/audio 20 bits
Entrées/sortie numériques stéréo S/PDIF RCA (plaqué or) et optique
MIDI in, MIDI out, MIDI thru
Synchro 32 - 44,1 - 48 kHz ou S/PDIF

### Jeux

Son 3D positionnable sur 4 enceintes, surround 2/4 enceintes, équaliseur 4 bandes, effets spéciaux (echo, reverb, pitch-shifting, chorus)

### Divers

Logiciels Logic Audio Pro ISIS, Cool Edit Pro SE, Acid DJ
Enregistrement simultané 8 entrées et lecture simultanée 4 sorties (numériques et/ou audio) en Full-duplex hardware. Monitoring des 8 entrées sur les 4 sorties.

### Compatibilités

General MIDI, General standard, Roland MPU 401 UART, Window Plug & Play, Direct Play, Direct Sound, Direct Sound 3D, Hardware Accelerator, Aureal 3D (2 enceintes), Soundblaster, Soundblaster Pro, Adlib.

### Plus

Full-duplex
Rack externe
Les entrées/sorties jack 6.35
Les entrées/sorties S/PDIF RCA et optiques
Rapport qualité/prix

### Moins

20 bits « seulement »
Manuel d'utilisation confus

### Prix : moins de 2 300 F

# COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

joystick

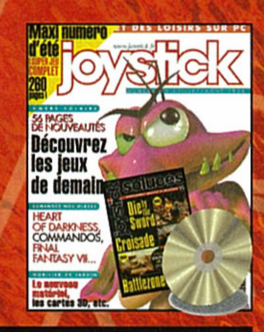
## NOUVEAU ! LES RELIURES JOYSTICK




### N°93
Tests : Starcraft, F-15, Die by the Sword, Soldiers at War, Forsaken, Incoming, F1 Grand Prix II, Jaggernaut
• Sur le CD : Hexplore, Die by the Sword, 5 Elements Masters, Armor Command, Incoming, Ancient Evil
• Guides de jeu : Dark Reign (suite), Zero Zone, Starcraft, Mysteries of the Sith...




### N°94
• Tests : Unreal, Coupe du monde 98, World League Soccer '98, Monster Truck Madness 2, Special Ops, Hexplore, Might & Magic 6
• Sur le CD : Coupe du monde 98, Commandos, Comanche Gold, Barrage, N.I.C.E. 2, Formula 1 97, X-Com
• Soluces : Betrayal in Antara, Mysteries of the Sith, Fallout



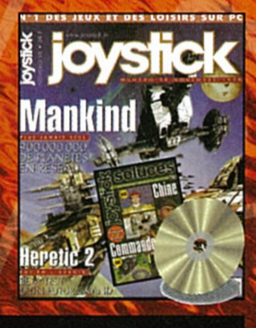

### N°95
• Tests : Heart of Darkness, Commandos, Final Fantasy, Gex 3D, Conflict Freespace, Yannick Noah Great Courts 3, Micromachine V3
• Sur le CD : GT Racing 97, F-15, Scars, Addiction Pinball, Warlords 3, Super Touring Car, Queen the Eye
• Soluces : Die by the Sword, Croisades, Battlezone 1re partie




### N°96
• Tests : Urban Assault, MAX 2, The Operational Art of War, TA Combats stratégiques
• Sur le CD : Heart of Darkness, Grand Prix Legends, Red Jack:La Revanche des Brethen
• Soluces : Soluces Black Dahlia et Battlezone 2e partie, guide Dark Omen

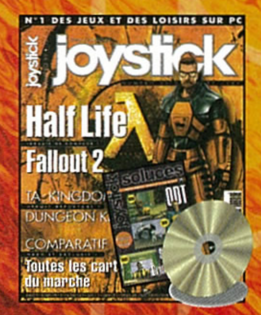



### N°97
• Tests : Colin Mac Rae, Creatures II, Grand Prix Legends, Hardwar, Klingon, M.I.A., Need for Speed 3, People General...
• Sur le CD : O.D.T., Speed Busters V2000, Wing Commander Secret Ops, Carmaggedon 2, Motocross Madness, Hardwar, SIN, ...
• Soluces : Unreal, Feebles Files

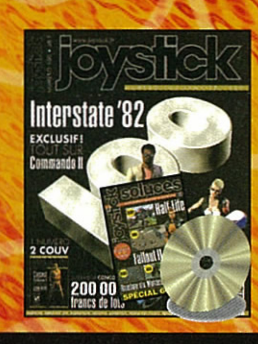



### N°98
• Tests : Monaco Grand Prix Simul 2, F-22 Total Air War, Grim Fandango, V2000, Red Jack, Caesar III, ODT...
• Sur le CD : Shogo,Viper Racing, Army Men, F-16, Spearhead, GP Legends, NFS 3, 1602, Monaco GP...
• Soluces : Soluce Chine, Guide Commandos




### N°99
• Tests : Half-Life, Rainbow Six, Heretic II, Fallout II, L'Odyssée d'Abe, Shogo, FIFA 99, Wargasm, SIN, Populous, King Quest
• Sur le CD : Heavy Gear 2, Mankind, Microsoft Pinball, Top Gun, Night Long, Grand Touring Car, Mad Trax, MIG 29, Age of Empires, NHL 99, Populous 3, Arcane, Abe Exodus, SWAT 2, Blood 2
• Soluces : O.D.T., Grim Fandango
• Guides : Special Ops




### N°100
• Tests : Baldur's Gate, Speed Busters, Viper Racing, Rogue Squadron, Blood II The Chosen, Dark Project, Tomb Raider III,
• Sur le CD : Excessive Speed, FIFA 99, Heretic 2, Commandos Missions Pack, Caesar 3, Pinball:Big Race USA
• Soluces : Half-Life, Rainbow Six
• Guides : Fallout II
• Aide de jeu : Monaco GP




### N°101
• Tests : Myth II, Broodwar, Apache Havoc, Delta Force, Fighter Squadron, Sim City 3000, Dethkarz, Actua Soccer 3
• Sur le CD : Superbike, Myth II, Descent 3, Dethkarz, Settlers 3, Thief:Dark Project, Tonic Trouble, Total Air War, Uprising 2
• Soluces : Fallout 2, Sanitarium
• Guide : SIN

**Pour recevoir chez vous des anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon. Pour chaque numéro commandé, nous vous demandons 7 F de participation aux frais postaux.**

**COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION** *(Attention : les numéros 1 à 80 sont épuisés !!!)* :

• Je commande le(s) numéro(s) ........................ à 45 F, soit un total en francs de ..............................

**RANGEZ VOS MAGAZINES :**

• Je commande ............ reliure(s) à 69 F, soit un total en francs de ..............................

Nom ..............................................................

Prénom ..............................................................

Adresse ..............................................................

Code Postal |_|_|_|_|_| Ville ..............................................................

**ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :**
**VPC JOYSTICK - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9**






PAR GABRIEL LOPEZ

# C'est le Delco

Les jeux les plus récents poussent les PC dans leurs derniers retranchements. Tout joueur qui se respecte en vient tôt ou tard à essayer d'améliorer sa machine, qui pour ajouter une nouvelle carte graphique, qui pour augmenter la mémoire vive ou changer de processeur... Par la force des choses, un joueur devient bien souvent un spécialiste des « tripes de PC ». Bricolo de génie ou pas, au Delco, nous essaierons de vous aider dans votre quête. Envoyez vos questions « hardware », suggestions, etc. à : Joystick, C'est le Delco, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-

## REMPLACER ALIMENTATION AT PAR ATX ?

Ce qui détermine normalement le type d'alimentation à utiliser est le format de la carte mère (dimensions du circuit imprimé, disposition des composants et connecteurs, etc.). Ce format définit aussi la taille et le type d'ensemble boîtier/alimentation secteur à employer. Bref, vous ne pourrez pas employer une alimentation ATX si votre PC est équipé d'une ancienne carte mère format AT ou baby AT (1). Par contre, si vous remplacez votre carte mère, l'utilisation d'une alimentation ATX est envisageable, tout en conservant une carte mère de format AT. En effet, quelques rares cartes mère sont compatibles avec les deux types d'alimentation en même temps. Ceci permet de différer le passage au boîtier/alim ATX, et évitera à ce moment-là de changer à nouveau de carte mère. En effet, même si peu de fabricants proposent ce petit plus, certains modèles sont équipés à la fois du connecteur d'alimentation type AT et du connecteur type ATX. C'est le cas par exemple du modèle « Super socket 7 » Asustek P5A-B ou du modèle « Slot 1 » Asustek P2B-B (cartes mères toutes deux au format baby-AT). D'un point de vue mécanique, si vous optez pour une nouvelle alimentation secteur ATX, il doit être possible de remonter uniquement le nouveau bloc alim dans votre ancien châssis format AT, moyennant quelques adaptations. Mais en pratique, il est difficile de trouver sur le marché les blocs alim nus. Ou alors, quand on en trouve, la différence de prix minime fait qu'il est beaucoup plus logique de racheter l'ensemble boîtier/alimentation ATX complet. Pour ce qui est de la marque et du prix, autant que nous puissions savoir, les modèles les moins chers de châssis alim « sans marque » semblent aussi fiables que les versions plus onéreuses. La différence se situe surtout sur le nombre d'extras (ventilateurs, interrupteurs, voyants supplémentaires), sur la conception du boîtier (type d'ouverture, agencement interne), et sur la puissance de l'alimentation (choisir au moins du 230 watts).

## FRÉQUENCES ET MONITEUR

Effectivement, la fréquence de balayage verticale (fréquence-trame parfois appellée « taux de rafraîchissement ») d'un moniteur vidéo est une donnée fondamentale pour choisir son moniteur. Il s'agit du nombre de fois par seconde que le moniteur est capable d'afficher une trame d'image. Plus ce nombre est grand à la résolution maximale, meilleur est le moniteur. L'image paraît d'autant plus stable et moins fatigante pour les yeux (2) que la fréquence verticale est élevée. La fréquence de balayage horizontale, elle, concerne le temps nécessaire au faisceau électronique du tube, pour tracer une ligne horizontale. Elle se mesure en kilohertz (KHz) et couvre une plage entre 30 et 90 KHz selon les moniteurs. Plus la fréquence horizontale peut monter haut, plus le moniteur sera performant. Normalement, on ne peut ajuster la fréquence horizontale elle est directement liée à la résolution que vous demandez d'afficher au moniteur. Tous les moniteurs modernes étant « multisynchrone » (multifréquence), ils se chargeront de s'adapter tout seuls aux changements de fréquence horizontale créés par un changement de résolution graphique.

## CELERON S370 COMPATIBLES SOCKET 7?

Non, bien qu'Intel propose à nouveau des processeurs en boîtier PPGA (Plastic Pin Grid Array: pattes de la puce disposées façon « planche à clous » ), ces modèles de Celeron « socket 370 » ne sont pas utilisables en place d'un Pentium MMX ou d'un K6 (support « socket 7 »). À cause du nombre de pattes qui n'est pas le même - 370 pattes pour le Socket 370 (logique) et 238 pour les puces Socket 7 - mais aussi parce que le Celeron PPGA utilise un protocole de communication bus différent (le GTL+). Ces versions « économiques » de Celeron A, sont identiques aux Celeron classiques (connectables au slot 1, eux) du point de vue performances. Le retour à ce type de connectique est apparemment lié à un coût inférieur de fabrication. Ces nouveaux processeurs nécessitent évidement une carte mère spécialement conçue pour eux, qui devrait être également un modèle « allégé » (basé sur le chipset LX, bus mémoire à 66 MHz, moins de slots... ), de manière à proposer des PC, certes moins évolutifs, mais plus compétitifs (quoique vu le prix actuel des PC dotés de Celeron « slot 1 », l'argument « prix » seul risque d'être un peu court, pour imposer ces nouvelles versions).

## LIGNE HORIZONTALE ET TRINITRON

Dans le cas des moniteurs à base de tubes à « grille d'ouverture »

(3), il est normal que vous voyiez très légèrement cette ligne horizontale. Il ne s'agit pas d'un défaut de votre moniteur, mais d'une petite imperfection liée à la technologie du tube cathodique même. En effet, les tubes (Sony Trinitron, Mitsubishi Diamondtron...) utilisent un « peigne » de fils verticaux à l'intérieur du tube pour bien guider le faisceau d'électrons vers les éléments lumineux qui vont créer les pixels de l'image lorsqu'ils seront bombardés par le faisceau. Pour éviter que ces fils ne vibrent (ce qui rendrait alors l'image floue), ils sont maintenus en place par une très fine tige horizontale (parfois deux tiges). C'est elle qui produit le très léger « défaut » que vous constatez. Notez qu'il est possible de le faire disparaître en choisissant judicieusement sa couleur de fond d'écran.

## REFROIDISSEMENT LOGICIEL DU CPU ?

Tous les microprocesseurs récents intègrent des fonctions de « mise en sommeil » , « d'activité ralentie » ou en « pas à pas ». Il s'agit de modes de fonctionnement dont le but premier est d'économiser l'énergie quand le processeur ne travaille pas ou peu. À l'origine, ces systèmes ont été mis au point pour augmenter l'autonomie des ordinateurs portables en épargnant les batteries. Bien évidemment, un processeur en sommeil, ou dont l'activité est ralentie, consomme moins, et chauffe moins. Ce que n'ont pas manqué de remarquer quelques petits malins qui ont détourné ces modes de travail processeur, pour adapter la consommation électrique, et donc la température du CPU, à la charge de travail qu'on lui demande. Schématiquement, ces utilitaires spéciaux (Waterfall, Rain, CPUIdle, etc.) envoient donc à un rythme plus ou moins soutenu des instructions mettant au « ralenti » le processeur. Là ou cela devient intéressant, c'est s'ils sont associés à un PC dont la carte mère dispose d'une sonde de température processeur et d'un contrôle du ventilateur du microprocesseur. Avec ce type de configuration (et Waterfall Pro par exemple), on peut fixer une température de fonctionnement maximale du processeur et faire que le « refroissement logiciel » s'active et se coupe aux bons moments. On obtient alors une régulation dynamique de la température CPU. Bien entendu, le point faible de cette méthode est l'utilisateur intensif (jeux 3D, etc ) qui charge le processeur en permanence au maximum, laissant peu ou pas de temps à la puce pour refroidir. Les dernières évolutions de ce type de logiciel permettent à présent de forcer le processeur à travailler à un pourcentage de charge inférieur à son maximum (valeur choisie par l'utilisateur). Auquel cas, même si on utilise des applications lourdes en calcul, on perdra un peu de puissance, mais on ne mettra pas la puce en surchauffe. Cela peut s'avérer utile dans des conditions de fonctionnement « limite » (température externe élevée, refroidissement insuffisant, surcadençage), ou simplement pour disposer d'une machine plus fiable si elle doit fonctionner sur de longues périodes. Bien évidemment, de tels procédés n'enlèvent pas le besoin d'un ensemble radiateur/ventilateur décent, mais les quelques degrés en moins gagnés peuvent s'avérer utiles, spécialement avec les processeurs fabriqués en gravure 35 microns (K6, Pentium, 6X86, etc) qui chauffent fortement.

## NOTES

(1) Les connecteurs d'alimentation des cartes mère AT et ATX (cf. Joystick n° 85) sont différents et incompatibles. De plus, les alimentations secteur prévues pour l'ATX comportent une certaine « intelligence » qui permet leur mise en mode « veille » sous contrôle des fonctions d'économie d'énergie du logiciel (on peut juste éteindre ou allumer un bloc alim secteur de typeAT).

(2) Même si l'œil ne voit pas de scintillement d'image, dans la plage 50/60 Hz, l'image reste fatigante, spécialement si vous devez passer du temps devant votre écran. Le confort visuel n'est vraiment obtenu qu'à partir de 70 Hz environ. Moralité, il vaut mieux choisir de travailler dans une résolution graphique moins élevée avec un taux de rafraîchissement élevé, que l'inverse. Les meilleurs moniteurs actuels dépassent 120 Hz dans les résolutions graphiques les plus basses (pour les débutants, la résolution graphique est la finesse d'une image. Elle est caractérisée par le nombre de points que peut contenir une ligne horizontale multiplié par le nombre de lignes de l'image. Par exemple le mode S-VGA à une résolution de 800 pts en largeur et 600 en hauteur).

(3) Globalement, les tubes cathodiques (la partie qui crée l'image visible dans le moniteur) sont basés sur deux technologies de fabrication le « shadow mask » (masque ombre) et « l'aperture grille ». Le tube cathodique « shadow mask » emploie une sorte de très fine passoire métallique placée juste devant la couche photo-lumineuse de la partie interne avant du tube, afin de guider correctement le faisceau sur les « triplets » de points rouges, verts, bleus, qui constituent les pixels de l'image. Dans le cas de la « grille d'ouverture », il s'agit de fils tendus verticalement qui guident le faisceau sur les pixels, cette fois constitués de microbandes verticales rouges, vertes et bleues. Cette dernière technique apporte un meilleur contraste et une saturation des couleurs supérieurs au « shadow mask », ce qui se traduit par une image d'excellente qualité.

Pas grand-chose à se mettre sous le modem ce mois-ci : voilà donc une rubrique Réseau réduite à la portion congrue, comme on dit. Quant à savoir ce que veut dire «congrue», euh, faites pas chier. Nan, ça veut pas dire ça, pfff, j'abandonne. Courage, les affaires ont l'air de reprendre avec l'add-on de starcraft et bientôt un jour Heroes of Might&Magic. Pour vous faire patienter, une bonne giclée de news fraîches.

iansolo@joystick.fr

# NetNe

## WARNING

Cela fait trop de temps qu'on ne vous avait pas parlé d'Ultima Online. On avait pour ainsi dire lâché l'affaire, rapport au lag et au manque de temps pour fabriquer des baguettes de pain et devenir riche. Cette fois-ci, parlons d'une chose semi-utile qui est une page Web recensant tous les serial killers en herbe du gros zoo de Richard Gariott. Sur celle-ci s'étalent des centaines de noms dont l'incongruité de certains a retenu mon attention. Pourtant, ce n'est pas dur de ne pas se tromper avec des nick tels que Danny Devito (il faut toujours se mefier des nains), E -Vile, Genocide, Holocaust, Lord Black, Sir PK Killer. Non, sans dec ! Sincèrement, pour s'approcher d'eux, faut être con.




## ARENACON 99

Et hop, une petite news, juste histoire de vous balancer une nouvelle photo de Quake 3 Arena. Le monsieur que vous voyez est entièrement articulé et brandit un gros gun. Bon, c'était juste pour dire que ça promet, question esthétique et rock attitude.



Voilà, comme cela vous serez en appétit pour la QuakeCon 99 (note d'Ivan Le Fou : Oh le joli nom et ô combien approprié !) qui est prévue du 6 au 8 août, dans la ville de Mesquite au Texas. Ah ! Le Texas.... L'autre pays des vrais quakeurs.

## QUAKE HAT

Bonne nouvelle pour tous les amateurs d'operating system de stars, Quake 3 est annoncé pour linux. Au programme, une installation hyper compliquée de RedHat 5.2 et deux ou trois reformatages de disques durs. Non je déconne, mais bon, dans l'idée....

## UO CASTLE FOR SALE $5445

Selon gamespot.com, le mois dernier a vu l'avènement d'une grande première. En effet, un joueur invétéré d'Ultima Online a mis aux enchères son... personnage, sur un site spécialisé. Il l'a finalement vendu pour un peu moins de 3 500 francs. Un autre vient de relancer l'affaire, sur un site de commissaires priseurs. Son perso est livré avec 1 château, 3 maisons et 1 manoir. Il possédait aussi, dans son inventaire, une centaine d'objets de coût et une fortune personnelle de 500 000 pièces d'or. Les enchères commencent à 1 500 dollars. Avis aux amateurs.




## RONALDO FACHO ?

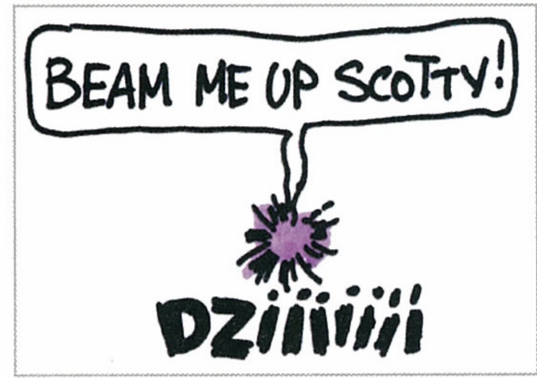
Au pays des commandos de la mort, on ne rigole pas avec tout ce qui peut toucher les enfants. Ainsi, le gouvernement brésilien vient de censurer une fois de plus la vente de Carmageddon II, en interdisant tout simplement aux boutiques de le mettre en vente, car il est désormais classé comme produit à risque. La peine encourue est une amende de 30 000 francs ou une balle de 12 dans la tête. Au choix.



## BIZZARD.COM




Bonne et mauvaise nouvelle pour les Maceux avides de jeux qui attendaient Starcraft comme autant de petits voyous impatients. Sur blizzard.com, une news vient de mettre à jour les statuts de Starcraft vis-à-vis des fans de la souris à un bouton. La bonne nouvelle, c'est que Starcraft est fini, testé et bêta testé. La mauvaise, c'est qu'entre le moment où l'adaptation Mac a été commencée et le jour où elle a été finie, le jeu PC s'est achement développé, grâce à l'armée de joueurs dont il dispose. Blizzard, dans sa grande mansuétude, vient donc d'annoncer qu'il ne comptait pas distribuer le jeu actuellement buggé pour devoir l'updaté avec une série de patches par la suite. Du coup, gros retard pour la sortie. J'en connais qui n'en dormiront plus.



# WS

## ...DE CHEVAL.

Grande nouvelle pour Graeme Devine, cofondateur de Trilobyte. Le gars vient de signer un contrat qui le fait entrer chez ID Software en qualité de développeur. Pour mémoire, il était l'auteur de 7th Guest et de 11th Hour. Selon une progression mathématique logique, il devrait être payé 15 dollars par mois. Graeme aurait déclaré : « Je suis bien content de devenir membre d'une équipe aussi talentueuse. » Sans blague ?

## MONEYQUEST



989 Studios et Sony sont très fiers de leur petit rejeton, Everquest, qui devrait voir le jour dans les magasins très prochainement. D'ores et déjà, il casse tous les records d'Ultima Online, puisque plus de 8 000 joueurs ont réservé leur copie en pré-commande ou dans les magasins. Le prix définitif de l'abonnement sera de 50 F par mois, soit 2 paquets de cigarettes, soit 10 pièces de 5 F.

## PETIT PERSONNEL.COM

Le designer's diary de gamespot.com a invité, la semaine passée, Matt Samia, l'auteur attitré des cinématiques de chez Blizzard. Au chapitre, des questions bateau sur les 20 minutes de film pour Diablo II qu'il est en train de réaliser, puis une description de son studio de développement, en détail, au meuble près. Vivement la semaine prochaine, avec l'interview des graphistes qui réalisent les cinématiques et qui nous parleront de leurs outils préférés, du lasso au rectangle de sélection.

## CHASSEUR DE HITS

Cool, au top 10 des jeux PC, Deer Hunter a finalement disparu pour laisser la place à des vrais jeux vidéo du style Baldur's Gate, Half-Life, mais aussi Sim City 3000. Comme quoi… Aïe, non, je n'ai rien dit, à la 5e place, il y a encore un de ces putains de jeux de chasse aux daims et… non, c'est bon, en 7e : Combat Flight Sim, puis.. argh, Deer Avenger, en 8e place. Ce monde est fou, ce monde est fou de daims !

## ÂGE DE RAISON



Microsoft vient d'annoncer la parution d'une compile nommée Age of Empires Gold Edition. L'âge d'or de ce jeu est donc bien fini, puisqu'on pourra trouver, dans ce pack, le set basique et l'extension Rise of Rome, le tout devant être vendu un peu moins de 40 dollars.

## ON ACHEVE BIEN LES ROLEUX

Les studios Westwood ont décidé de lancer une sorte de concours bien débile comme on les aime, sur leur nouveau jeu Land Of Lore 3. À l'heure où vous lirez ces lignes, 20 joueurs seront en train de faire la course au Club I de San Francisco (un cyber café avec des sandwichs super reuchs). Le but du jeu : finir LOL3 en un minimum de temps, les développeurs estimant qu'il faut un peu moins de 24 heures pour en arriver à bout. Tiens, c'est bien la première fois qu'un développeur donne un temps aussi précis. Parmi les prix, un week-end en Allemagne (ça doit leur paraître excitant et exotique), pour 2 personnes, avec visite des châteaux. Les autres prix comprendront des lecteurs de DVD, des cartes 3D et d'autres trucs, au fur et à mesure de moins en moins chers. D'ailleurs, je ne vois pas pourquoi je vous en parle.



# pasnet

*On dirait que Dieu a enfin reçu mon e-mail. Depuis le 8 mars, je fais partie des quelques privilégiés connectés à Internet par le câble. Pour le moment, les débits ne sont pas fantastiques, mais j'ai déjà commencé à « mirrorer » Internet. Je vais sacrifier un mouton pour virer la limite d'upload.*

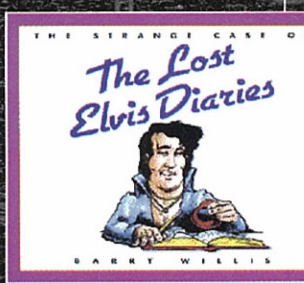
## Copie conforme



Depuis sa disparition en 1977, le monde pleure Elvis, à l'instar de cloclo. Comme pour ce dernier, la mort du King a affecté l'intellect de gens normaux comme vous et moi, de toutes les souches de la société qui se mettent soudainement à péter les plombs en tentant d'incarner Elvis. Un beau jour, ils se regardent dans une glace et se découvrent un vague air d'abruti, ainsi qu'une bouche en cul-de-poule. En fait, ces gars-là ont trouvé un bon filon : ils vont et viennent de Memphis (Tennessee) à Santon (Tennessee aussi), en donnant des représentations où des groupies piaillantes et obèses se massent. James Clark est l'un de ces demeurés, l'un de ces « impersonators » qui gâchent leur croûte en chantant « Blue suede shoes » pour gagner leur vie. Rien d'extraordinaire, si ce n'est qu'il a une HomePage au http://www.jgcproductions.com/ sur laquelle on peut lire des témoignages poignants tels que « un très grand show, des costumes magnifiques, des chansons merveilleuses ! »



## covrful.jpg




Mieux que les carnets secrets d'Hitler et un rien plus à la mode, voici les carnets perdus d'Elvis. Bon, ok, il faut avouer que c'est assez chiant à lire et que pour un peu, en remplaçant le mot Elvis par un autre, on aurait tout aussi bien pu croire parcourir un mauvais polar. Tiens, c'est marrant, il se trouve que, moi aussi, je suis tombé sur des carnets secrets d'Elvis, retrouvés dans une guitare Country Star d'occaz' à Pigale. Ils sont assez illisibles car tachés de beurre de cacahuètes, mais on peut y apprendre qu'Elvis, fervent républicain, a fait partie des premières vagues d'assaut lors du débarquement de la baie des cochons, puis capturé, puis extradé par Castro, de crainte d'un scandale politique. Il y relate aussi sa grande jalousie envers Johnny Halliday (sic). Les dernières pages du carnet s'arrêtent à quelques semaines avant sa mort, et ses derniers mots sont « j'ai faim ».

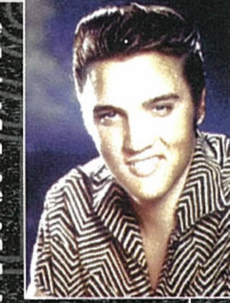
http://home.mem.net/~welk/elvisdiaries.html

## Telex.......................

- Les plus mauvais mods sont disponibles sur Trashcan. J'en ai téléchargé quelques-uns, et je confirme la nullité des participants. Pour vous aider à faire votre choix, les musiques sont classées par groupes (mauvais, horrible, ignoble, drôle). Je propose au webmaster de rajouter les catégories suivantes : pitoyable, uuuuuultra pourri, et limite Obispo. http://www.multimania.com/trashcan/

# pasnet

## La chance au chanson



Bob Arctor et moi, on a inventé un nouveau concept : la chanson fredonnée sur papier. Par exemple, « Love me tender », ça donne : « Mmmh mmh, mmh mmh. Mmh mmmmh. Mmmh mmmm mmm mmmmmm ». Ok, vous avez compris ? À vous de deviner maintenant : « Mhhh hmm, mmmmh mmmmh mmmmh mmh mmmmmh, mmh mmmmh mmmh mmmmmmh mmh ». Alors ? Perdu, c'était « Don't be cruel ». Fichiers midi des standards d'Elvis sur http://www.geocities.com/SouthBeach/Pointe/3767/elvis.html

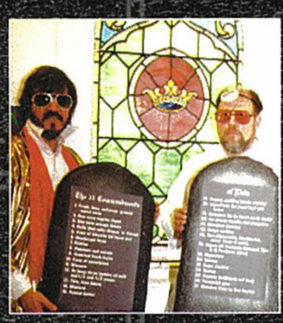
## Shopping





Pour une bonne marrade sur le King, rien ne vaut son site officiel du http://www.elvis-presley.com, plus particulièrement pour sa section cadeaux qui recèle des trésors inespérés. Ainsi peut-on y trouver, outre les diverses babioles toujours aussi peu originales, des tapis de souris à l'effigie du King, et deux nouveaux articles bien de notre temps.

## The God






On se demandait pourquoi Elvis avait soudainement disparu. Et bien je crois que j'ai trouvé la réponse. Il était tout simplement super décédé. En mourant, il est passé du statut de roi à celui de mort, mais un peu de Dieu quand même. La Presleyterian Church of Elvis The Divine est située entre la secte Waco et le cirque Zavata. Ses adeptes portent la banane, des lunettes de soleil qui font des gros yeux de mouche, et sont obligés de finir leur phrase en disant « Hi Ha ! », tout en esquissant un petit mouvement de karaté. http://chelsea.ios.com/~hkarlin1/welcome.html

## Telex........................

- Un organiser online qui vous rappelle vos rendez-vous par e-mail, c'est une idée géniale que je n'ai pas eue, et donc qui ne va pas me rendre riche. www.when.com
- Après Serge Lama, c'est Mireille Mathieu qui vient pourrir le Net. http://www.mireillemathieu.com/
- Cosplay [kos-plé] nm : Déguisement ridicule. Exemple : http://perso.club-internet.fr/nunki/bestof.htm

# RÉSEAU

## TRAVESTI

Le développeur Multitude (auteur de Fire Team qu'on avait bêta testé, y a bien longtemps, dans les premières rubriques Réseau) a décidé de changer de bord. De développeur, il a donc décidé de devenir soudainement fabricant de technologie de jeux en réseau. Je dirais même plus, les gars arrêtent momentanément le jeu, pour se consacrer à des technologies de type « voice over data » qui commencent tout juste à fleurir sur la Zone. Hop, comme ça, ni vu ni connu, je ne fais plus la même chose. C'est décidément trop bien d'être chef d'entreprise.

## MAOCROSOFT

Microsoft a annoncé, il y a peu, la signature de plusieurs deals, avec le pays de Mao, de façon à attirer le consommateur chinois sur le Net. Mieux encore, il a annoncé un accord pour « aider le gouvernement chinois à avoir une présence online ». On n'en sait pas plus. Pour le peu qu'on puisse deviner, cela pourrait être la signature d'un accord pour imprimer le manuel d'Explorer en chinois, le transport en masse de 2 000 camarades pour un stage de HTML à Redmond ou encore le rachat de Hong-Kong par la firme. Sait-on jamais...

## VENDS CONQUEST EARTH & WARCRAFT II

Ok, ça n'a trop rien à voir avec le jeu en réseau, mais c'est tout de même online. Voici, pour le printemps, les grandes mises à prix de Yahoo où vous pouvez vendre ou acheter tout ce qui a un rapport avec les jeux vidéo, software ou hardware. Au programme, de la 3Dfx 1, du Heroes of Might and Magic et des choses plus rares parmi lesquelles on retiendra le « monopoly Harley Davidson édition limitée », « Lego Island », et encore d'autres trucs bien absurdes. Au http://auctions.yahoo.com/23583-category-leaf.html

## ACH MANKIND

Des patches, des patches, régulièrement des patches. Des patches pour tout : pour les Allemands (non, rassurez-vous, eux non plus ils n'ont pas un vrai manuel, ce serait un comble), pour de nouvelles explosions, de nouvelles cartes (planétaire et galactique), un relookage de l'interface par



petites touches, une nouvelle disposition des ressources, quelques optimisations 3D. Apparemment, les Vibes-men testent entre autres une version d'un traducteur universel implémenté dans le jeu et comptent relooker le design à terme : bah oui, depuis le temps que Mankind est en développement, les autres jeux évoluent et sont toujours plus beaux. Une petite tentative de prédiction personnelle pour le lancement officiel ? Au vu des progrès réalisés depuis trois mois, et en continuant sur ce rythme, je dirai... septembre 99 ? Ça n'engage que moi, et de toute façon, nous verrons sans doute une étape importante pour le salon de l'E3.

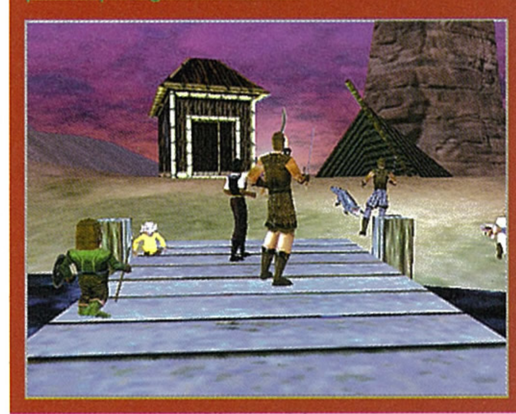
## L'AVENTURE DES I-WOKS



Vous avez tous dû downloader, comme des fous, la nouvelle bande annonce de la menace fantôme, encore nommée l'épisode 1, encore nommée la bataille des lapins et des robots qui bougent tous pareil. Vous ne l'avez sans doute pas remarqué (en fait, si, sûrement, mais on va faire comme si vous étiez bête), mais elle n'est téléchargeable qu'en format Quicktime, donc une technologie Apple. Le directeur du marketing de LucasFilm se défend d'un quelconque complot, en déclarant que « George Lucas a ses propres standards de qualité ». Ben ouais, le THX, c'est un standard de qualité ; Quicktime, moins. Le gars renchérit, en affirmant que la plupart des gens qui avaient downloadé la dernière bande annonce, étaient pleinement satisfaits de ce format. Mouais. Décidément, comme à l'époque des Ewocs, Lucas se fait le défenseur des causes perdues et des petits peuples opprimés. <<Logo © Apple>>.

## EVERCONS

Naissance d'un nouveau site à la con consacré au PK killing. Cette fois, il s'agit d'Everquest. Le simple fait que ce jeu touche enfin les rayonnages des magasins suffit à les réjouir. Au programme, mille et une recettes pour tuer les joueurs, des stratégies de meurtriers, des créations de guildes et des méthodes pour se booster avant de partir à la chasse. En gros, un site de rien, mais qui vaut le détour pour se fendre la poire. Http://pkeverquest.gamestats.com/



# Club-Internet : aucune discrimination de race, de religion, de fortune ou de sexe.

**Club-Internet** • **Le club le plus ouvert de la planète.**

CLUB internet



**6 bonnes raisons de vous abonner à Club-Internet**

- Tout l'Internet pour 77 F/mois* (illimité*)
- 10 Mo gratuits pour héberger vos pages personnelles et 5 adresses e-mail
- Une assistance technique gratuite* 7 jours sur 7
- Une vitesse de connexion plébiscitée par tous les bancs d'essai
- Le savoir-faire technologique de Matra et l'expérience éditoriale de Hachette
- Choisissez votre navigateur : Netscape Communicator™ ou Microsoft Internet Explorer 4™ **

fête de l'Internet 99
19-20-21 mars
PARTENAIRE OFFICIEL

**Rejoignez-nous maintenant et bénéficiez d'un kit de connexion et d'un mois d'abonnement gratuits*.**




*hors coût téléphonique - **sur versions Windows® 95/98

pasnet

## Elvis vs Mr T.



Mr T. n'a rien inventé niveau design. D'ailleurs, il n'a rien inventé du tout. C'est Elvis Presley, qui, pour la première fois, a osé porter un ceinturon en or, des chaînes et une banane. D'ailleurs la ressemblance va plus loin, certaines personnes de son entourage affirment qu'Elvis se faisait appeler Baracuda dans le privé, qu'il avait la nausée dans les avions, qu'il s'était toujours senti l'âme d'un noir, et qu'il se voyait bien mourir d'un cancer. http://members.tripod.com/~Crazy_Canuck/jumpsuit.html

## L'événement le plus important depuis que l'homme à marché sur la lune.

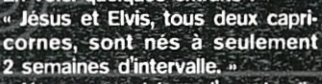


Pour une certaine catégorie d'Américains, l'événement le plus marquant de ces quarante dernières années est certainement la rencontre d'Elvis Presley avec le président Richard Nixon. On sait bien peu de chose sur ce que ces deux derniers ont pu se dire. Ont-ils causé politique, ont-ils fait une jamm session (Nixon était connu pour être un excellent joueur de bouzouki) ou un simple échange de K7 audio ? Qui pourrait le dire ? Peut-être cette page vraiment étrange qui recense 115 chansons sur le King et le Crook. Au http://www.wbaifree.org/all-mixedup/elvissongs.htm

## Elvis VS Jésus

C'est désormais officiel, Jésus et Elvis ne sont qu'une seule et même personne. Les spécialistes du monde entier (Dick Rivers, Eddy Mitchel, Billy, Tony, le leader du groupe Les Forbans, ainsi qu'Adamo) ont rendu leur rapport gardé top secret jusqu'à présent. En voici quelques extraits :

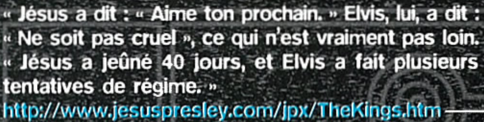
« Jésus et Elvis, tous deux capricornes, sont nés à seulement 2 semaines d'intervalle. »



« Jésus a marché sur l'eau, tandis qu'Elvis, lui, surfait dans Blue Hawaï des studios Paramount. »

« Jésus a dit : « Aime ton prochain. » Elvis, lui, a dit : « Ne soit pas cruel », ce qui n'est vraiment pas loin.

« Jésus a jeûné 40 jours, et Elvis a fait plusieurs tentatives de régime. »



http://www.jesuspresley.com/jpx/TheKings.htm

## Telex........................

- Une page entière consacrée aux plus mauvais films réalisés à ce jour. Des images et des extraits sont à télécharger http://www.badmovies.org/
- Pour visualiser le flux d'information sur Internet http://www.internettrafficreport.com/. Des tas de chiffres, de courbes de statistiques super inutiles à consulter.

# RÉSEAU

## LE MANEGE ENCHANTÉ DES BALDURIENS

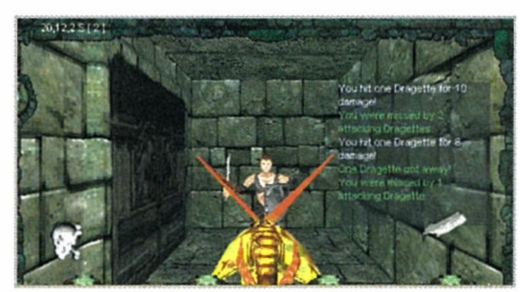
Il est un endroit presque inconnu du monde, où les gens, deux fois paumés dans Baldur's Gate et dans les aides anglo-saxonnes fleurissant sur le Net, se retrouvent. Le site de la French Tavern émet une douce lumière, guidant nos héros égarés vers des contrées françaises plus hospitalières. Presque aussi complet que le site officiel de Baldur (qui lui se trouve à http://www.bgchronicles.com), il accueille ainsi gentiment les désespérés que nous sommes, nous, ignares du langage d'Outre-Manche. Il possède même une carte complète de la ville de Baldur. Sans doute un cœur joystickien bat dans sa poitrine. Vous le trouverez à http://www.multi-mania.com/bgf/

## STRATEGE N'EST PAS QUI VEUT

Wartorn est un jeu de stratégie temps réel utilisant un moteur graphique entièrement 3D. Vous vous souvenez de Wargasm, le super jeu de stratégie d'Infogrames qui avait un mode multijoueur de chiottes ? Et bien Wartorn reprend Wargasm, mais en développant uniquement sur le mode online. A priori, des arènes seront mises en place pour que des équipes de joueurs puissent s'entretuer par armées interposées. Une seule règle sera à respecter : toutes les armes et les unités devront provenir du XX$^{e}$ siècle. Si le jeu ne souffre pas de lag, on devrait avoir un produit de première force. Le bêta-test gratuit vous permettra de vous faire une bonne idée des qualités du produit. Le jeu se télécharge sur le site http://www.wartorn.com




## INFINITE WORLD JETÉ PAR INTERPLAY



Les créateurs de Infinite World, VB Designs, ont annoncé dernièrement que Mr Interplay ne distribuera plus son produit. Apparemment, les studios Black Isle ne souhaitent plus éditer un jeu de rôle 3D en vue subjective. Auraient-ils peur de la concurrence ? Sûr que I.W. n'a pas le look d'un Everquest. Mais depuis que le jeu est en bêta-test, les joueurs n'ont pas manqué. D'après Davis Allen, le CEO de l'équipe de VB Designs, il est de l'intérêt des deux sociétés de se séparer. Dans tous les cas, rien ne change pour I.W. : son développement se poursuit avec l'arrivée d'un nouveau patch, toujours à télécharger sur leur site http://www.vbdesigns.com/infiniteworlds/ dans les prochains jours.

## DU FEU DANS LES MOTEURS

Imagic Online sort tranquillement, au fur et à mesure, ses jeux en les proposant gratuitement en bêta-test aux joueurs. Après Raiders Wars, voici Shoc Force qui débarque en nous promettant des montées d'adrénalines vertigineuses. Qu'elles le soient, c'est probable : avec des arènes où se massacrent jusqu'à 64 participants conduisant des tanks sur coussin d'air, il serait étonnant que vous restiez zen. Il suffit de vous connecter à http://www.imagiconline.com/games/shockforce/ pour récupérer le soft.



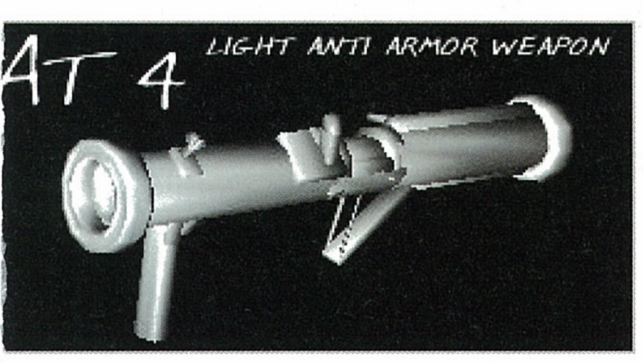
## UNE RÉUNION ENTRE GENS BIEN CODANTS

Cette année encore, l'Ukonx Party se déroulera à Vesoul (70). Elle aura lieu les 9,10 et 11 avril 1999 en non-stop. L'Ukonx Party est une coding party. Alors, si vous êtes un Démo-Maker, ou tout simplement un gars aimant bien trafiquer sa bécane pour faire de la musique ou se curer le nez avec, n'hésitez pas à y aller. Vous y retrouverez des congénères qui, comme vous, utilisent leur PC pour des choses qu'on ose à peine imaginer. Pour tout renseignement, vous pouvez mailer à mmutz@dial.oleane.com.

# TERROR QUAKE

Les mods pour Quake 2 se suivent, toujours plus fouillés. Bonne surprise, la mode est à Half-life et Team Fortres Dommage que les français ne soient pas plus présents...

BOB ARCTOR




Quelques-uns d'entre vous nous ont écrit pour nous parler de Terror Quake, une modification de Quake assez prestigieuse, dans la grande lignée du jeu en équipe et d'action Quake II, premier mod. C'est un mod « réaliste » (traduire par : « Où l'on se fait tuer d'une seule balle »), et les petits génies ont mis au point de nouveaux scénarios d'une grande surpuissance. Terror Quake, sacré « Mod of the week » par Planet Quake, est au moins aussi bon que Action Quake. Il en reprend d'ailleurs nombre d'idées, mais en apporte aussi une flopée de nouvelles. Ainsi, il faudra se baisser pour ramasser un objet ou une arme, ou pour tirer au fusil à lunette. Une balle bien placée (cf : dans la tête) suffit à tuer quelqu'un d'un seul coup. Les blessés perdent leur sang et il doivent se faire des bandages. Dans l'armurerie, il y a de tout en grande quantité : des pains de C4, que vous pouvez placer sur les murs avant de les faire détonner par radio, des mines à déposer soi-même, des intensificateurs de lumière, des visées laser, et j'en passe (beaucoup). En gros, ça pourrait s'annoncer comme le pendant d'Half-Life pour Quake, si ce n'est que les protagonistes s'affrontant représentent des terroristes et des policiers dont les skins sont fournies. D'ailleurs, ces dernières changent d'apparence pour montrer les blessures, ce qui est rigolo et qui attire encore plus de balles. Comble du luxe, il existe un onglet pour game spy, qui ne va pas manquer de voir des serveurs fleurir sur ce mod. Le tout est downloadable au http://terror.telefragged.com/ d'où sont d'ailleurs tirées les images du jeu.





## QOUAKE FRANÇAIS

Il n'y a que très peu de mods français. En fait, c'est une tournure de style, car je n'en connais pas. Pourtant, un lecteur nous a envoyé l'adresse du Bad Mod Clan, qui semble bien sympathique. Au programme : des nouvelles skins, de nouvelles armes (l'hyper-rail gun, qui tire plus vite que son ombre, et le missile auto-guidé), ainsi que de nouvelles runes. La chose ne demande bien sûr qu'à s'améliorer. Tous les fichiers sont au http://www.ifrance.com/bazuzeus/BCM/index.htm et les renseignements au sfc@warlockarea.org. Les images sont tirées du site.





# BETA VERSION

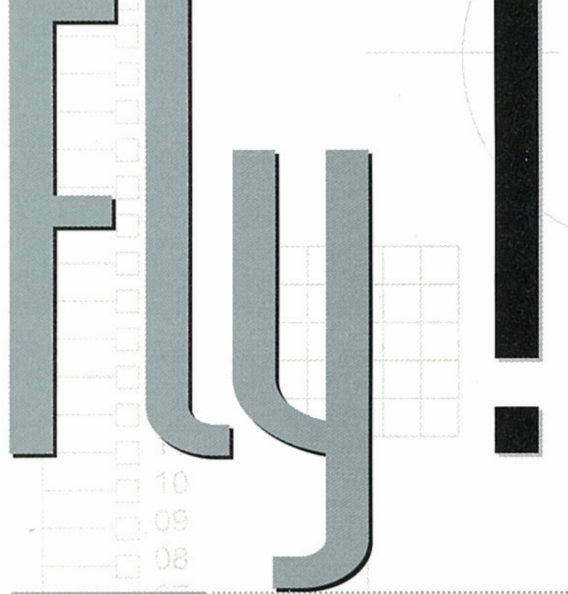
**DANS LE MONDE DE LA SIMULATION DE VOL CIVIL, IL SEMBLE QU'UNE NOUVELLE DONNE SOIT APPARUE. TOUT D'ABORD, L'AN PASSÉ, NOUS AVIONS EU LA GRANDE SURPRISE DE VOIR APPARAÎTRE FLIGHT UNLIMITED II, QUI ROMPAIT AVEC SES TRADITIONS LOURDINGUES D'AÉROMODÉLISMES, POUR DONNER DANS LA SIMULATION PURE ET DURE, PUIS PRO PILOT (QUI NOUS REVIENT CE MOIS-CI DANS UNE NOUVELLE VERSION). ANNONCÉ COMME LE CHALLENGER, IL S'EST LAMENTABLEMENT CRASHÉ, LE BEC DANS LA MARE AUX BUGS. ENFIN, LE PETIT DERNIER, FLY!, DE TERMINAL REALITY, POURRAIT BIEN REMPORTER LA COUPE, DU MOINS JUSQU'À L'ARRIVÉE DE FU3 ET DE FLIGHT SIM 2000.**






Les instruments principaux du Cessna Skyhawk. ▲





# Fly!

| | |
|---|---|
| MACHINE | PC CD-ROM |
| GENRE | SIMULATION DE VOL |
| ÉDITEUR | TAKE 2 INTERACTIVE |
| DÉVELOPPEUR | TERMINAL REALITY ÉTATS-UNIS |
| SORTIE PRÉVUE | MAI 99 |

À la question " qu'est-ce qui différencie Fly! de ses autres concurrents ? ", il existe une bonne dizaine de réponses. Voici la première venant à l'esprit de ceux qui l'on vu : " Les tableaux de bord ! " Ils sont tout simplement magnifiques. Ce ne sont pas des cabines de pilotage virtuelles, contrairement à ce que l'on avait dit, mais plutôt un grand cockpit scrollant dans toutes les directions et faisant deux fois et demi la taille de l'écran. À cette vue " principale " viennent s'ajouter un panneau bas où l'on peut voir la ou les roulettes de trim (compensateurs sur l'axe de lacet ou de tangage), ainsi que les manettes de gaz et les commandes du fuel. En sus, sur certains appareils (je pense surtout au Navajo Chieftain), il existe des panneaux électriques situés des deux côtés de la tablette des gaz ainsi qu'un plan supérieur. À la question du profane, je réponds " oui ! " : tout est recouvert de boutons, leviers et autres switchs, tout est fonctionnel ou presque. En effet, dans la bêta version, le panneau électrique et les coupes des circuits du Navajo étaient inactifs. Maintenant, il reste à savoir ce que l'on peut bien faire de tout cela. Plus qu'un remplissage de type " poudre aux yeux ", Terminal Reality vient de nous mettre sous le nez, ni vu ni connu, la première simulation de vol sur ordinateur pouvant servir à l'instruction du pilote débutant. Ainsi, il est désormais possible de suivre une check-





▲ Des palonniers aux réservoirs, tout y est et fonctionne.




Des paysages qui varient du bon au somptueux. ▶



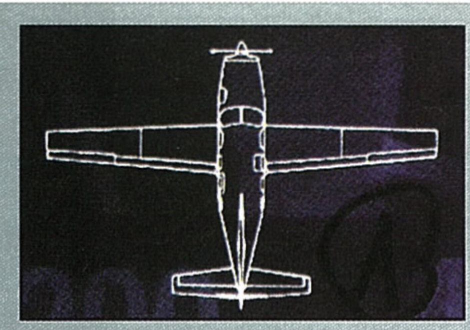


list (hors prévol extérieur) dans son ensemble, d'observer le nombre de tours moteurs diminuer (lorsqu'on met les magnétos sur un, deux, et un plus deux), ainsi que les essais moteurs, freins à main mis, avant de s'aligner pour le décollage. En bref, c'est un nouveau monde à découvrir pour ceux qui mangent régulièrement de la soupe made in Microsoft (même si elle est fameuse). Comme dit à l'avenant, le tableau de bord n'est pas à proprement parler virtuel. Bien entendu, il existe des vues intermédiaires, mais, sur celles-ci, les instruments et les gouvernes que l'on peut apercevoir sont fixes et immobiles. À vrai dire, ce n'est pas très gênant. Au niveau de la conformité, le réalisme semble être au rendez-vous. J'ignore les spécifications exactes des appareils aperçus, mais, bon dieu, que c'est impressionnant ! Le domaine de vol de Fly! fera figure de modèle, pour ceux qui auront le bonheur d'y goûter : les décrochages, vrilles et autres incidents de vol apparaîtront à la moindre faute grave et seront sanctionnés par un crash (mou) si on ne réagit pas dans l'instant. Les taux de montées semblent fort corrects et le pilote (le vrai de vrai) y retrouve ses marques, comme placer le capot moteur sur l'horizon lors du décollage afin de caler une montée " visuelle " en sus de l'indicateur de vitesse verticale.
Pour ce qui est des instruments, tout semble conforme. À l'allumage, on a même droit à une initialisation du GPS en bonne et due forme, ainsi qu'au démarrage des pompes à vide. Un must ! Seule la présence de GPS (instrument non installé en standard dans l'aviation) me semble louche, puisqu'on le trouve sur tous les appareils du jeu. Enfin, on ne va pas se plaindre de disposer d'une aussi précieuse aide à la navigation. Je pense que beaucoup seront tout de même découragés par l'apprentissage (pourtant passionnant) du vol en IFR, avec ses balises non directionnelles, ses vors, ses radiales et ses calculs de plans de vol avec vent transversal.
Avant le vol, on peut paramètrer une multitude de détails. Les plus remarquables seront le nombre de voyageurs (s'il y a lieu), leur position assise dans l'appareil, ainsi que les réglages des réservoirs de carburant. Tout a son importance car le pro-

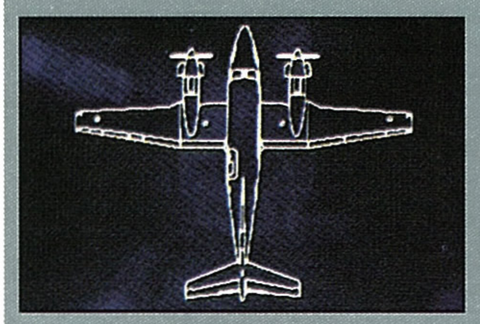
*Le tableau de bord " s'abaisse " à volonté, pour faciliter la vision.* ▲

## LES AVIONS

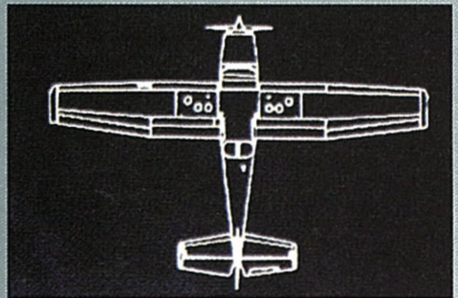
Le choix des avions des développeurs de Fly! rejoint la tendance actuelle, qui consiste à ne surtout pas mettre d'avions de ligne. Cette fois-ci, la raison invoquée est la trop grande complexité des systèmes de bord d'un de ces monstres volants. L'excuse tient la route, au vu du niveau de simulation des autres cockpits. Les appareils présents dans le jeu sont pourtant assez variés et semblent être aptes à donner au joueur des sensations de vol différentes. Les amateurs de vol " moyen courrier " pourront s'essayer avec le Citation X. Dans la bêta version, nous n'avons pu voler qu'à bord du Cessna 172, du Piper Malibu Mirage (avec un tableau de bord non fonctionnel), ainsi que le Navajo Chieftain dans toute sa splendeur. Aux dernières nouvelles, le choix des avions pourrait ne pas être définitif. Affaire à suivre.



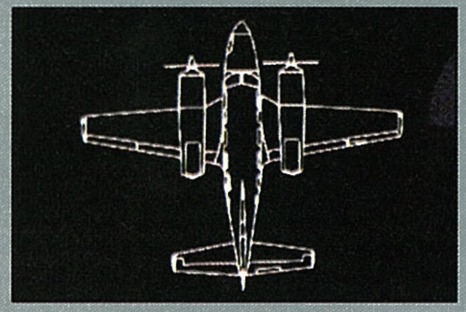
**PIPER MALIBU MIRAGE**
D'une portée de 1 400 miles nautiques, avec un plafond maximal de 25 000 pieds, le Mirage est un monomoteur très répandu aux Etats-Unis. Il a une vitesse de décrochage assez faible, qui avoisine les 55 km/h, tous volets sortis. C'est l'un des appareils à train rentrant les moins chers.



**BEECHCRAFT KING AIR 200**
Doté de 2 turbopropulseurs hautes performances, le King Air 200 peut accueillir 9 passagers dans un intérieur aménagé à l'image d'un avion d'affaire. Le King Air 200 est un avion très répandu et fait office de maître étalon contre qui se mesurent tous les autres constructeurs de bimoteurs, tant au niveau des performances que du coût. Le K200 a une vitesse de croisière de 305 mph et peut parcourir une distance de 1 500 miles



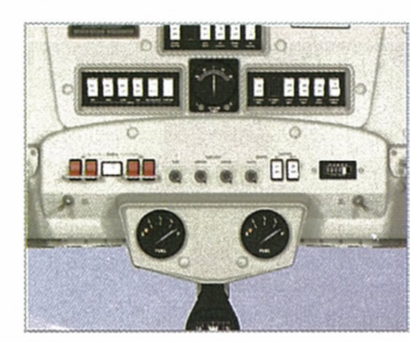
**CESSNA 172R SKYHAWK**
Le Skyhawk, dans sa toute dernière version, est certainement le meilleur avion d'apprentissage, avec le Robin Dr400. Très facile à faire voler, le Skyhawk est conciliant avec le pilote en herbe, et ce depuis 25 ans. L'équipement IFR de type Bendix/King est, lui aussi, au grand complet. Les 35 000 appareils de ce type volant actuellement dans les cieux sont une preuve irréfutable de sa qualité.



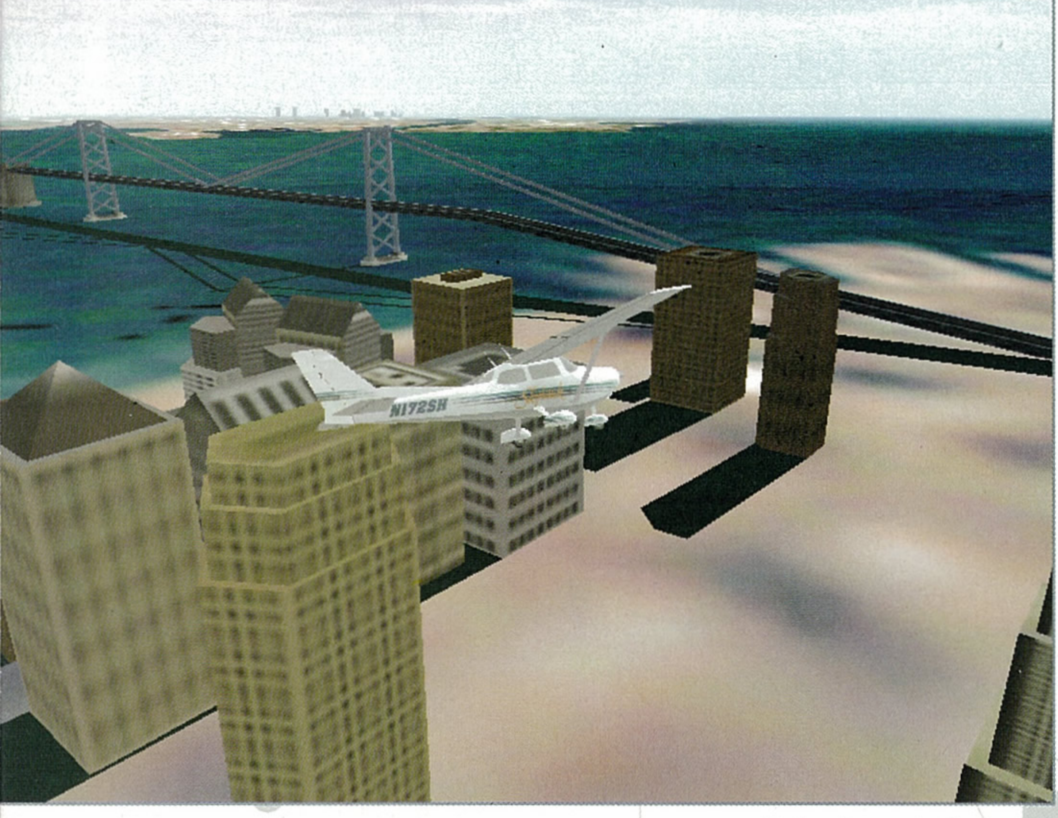
**PIPER NAVAJO CHIEFTAIN**
Autre bimoteur de renom, le Piper Navajo Chieftain a une capacité de 6 à 8 passagers et évolue à une vitesse de croisière de 220 mph. Le Piper Navajo est certainement le bimoteur qui est doté du meilleur rapport performances/prix avec le Beech Baron. Malgré une puissance standard, il est doté d'un domaine de vol étendu pour ce type d'appareil.



**CESSNA CITATION X**
Ce bi-réacteur d'affaires est un concurrent redoutable des avions du père Lear (dont fait partie le Learjet 45 de Flight Simulator) qui peuplent les cieux d'Amérique depuis plus d'années que j'ai de doigts pour les compter... Le Citation X a une vitesse de croisière avoisinant Mach 0.92, malgré une consommation minime pour un appareil de ce type. Le Citation X est doté, en standard, d'une avionique complète incluant un GPS, une moving map et autres aides à la navigation.



▲ *Le panneau supérieur où se trouvent les magnétos et les pompes à fuel.*


San Francisco, un rien bip mappé. ▲


▲ Le cockpit d'un bimoteur (ici le Navajo) quelque peu complexe.





gramme détermine le poids de l'appareil au décollage et l'emplacement de son centre de gravité.

## ■ Scènes détaillées

Pour ce qui est des paysages, Fly! emprunte ses qualités inhérentes aux deux mondes dont les extrêmes sont constitués de Flight Simulator (extrêmement moche et vaste) et Flight Unlimited II (extrêmement beau mais lilliputien). En effet, ici, seules 5 zones situées aux États-Unis seront nanties d'un niveau de détail très élevé (d'une prévision de l'ordre de 5 à 25 mètres). Élaborées à partir d'images de satellites type Landsat, ces zones sont les suivantes : New-York, Los Angeles, San Francisco, Dallas/Fortworth et Chicago. Bien entendu, ces régions seront agrémentées de détails propres aux règles de vol à vue, comme des buildings, des ponts et autres fioritures de types touristiques, tels la statue de la Liberté et Alcatraz. Malheureusement, entre ces emplacements et le reste du monde, on ne trouvera que des élévations fidèles aux relevés topographiques, mais recouvertes de textures génériques. Les principaux aéroports mondiaux seront pourtant conformes dans leurs caractéristiques, tant dans leurs emplacements que dans l'organisation des pistes et taxiways. Espérons que de nouvelles scènes viendront vite combler tous ces vides. Fly! donne la possibilité au pilote virtuel





d'établir un plan de vol assez précis entre deux aéroports assortis de waypoints. Pour ce faire, on dispose d'une base de données mondiale d'aéroports, classés par régions, états ou noms. De plus, au cours du vol, on pourra afficher une carte de type moving map montrant la position de l'avion du dessus, entouré des valises, aéroports, etc. Le trafic aérien est géré, mais a parfois planté lamentablement. Attendons donc le test pour en savoir plus.

## ■ Effets atmosphériques

Il n'a pas été possible de faire fonctionner la pluie sans plantage, avec le jeu que nous avons reçu. Sachez toutefois qu'en plus de cette dernière, les précipitations neigeuses sont gérées. Les autres effets atmosphériques, telles que les couches nuageuses et venteuses, sont paramétrables de A à Z. D'ailleurs, pour peu que vous soyez connecté à Internet, Fly! se chargera de récupérer la météo locale en temps réel afin de vous trouver sous la même flotte que dans la vraie vie. Le graphisme est de toute beauté, avec un rien de pixels en plus que dans FU2 : les effets, tels que reflets et lens flare, passent admirablement bien. Quant aux résolutions, elles varient de 640*480 aux plus grandes, pour les possesseurs de cartes AGP. Pour exemple, la bêta tournait fort bien en 800*600 sur un PII 300.

## ■ Le mot de la fin

En conclusion, Fly! a tout d'un champion. D'ores et déjà, il semble rejoindre Flight Unlimited II dans le peloton de tête des meilleures simulations de vol. Ses possibilités infinies et son réalisme lui promettent un avenir radieux pour peu que les concepteurs daignent lâcher, dans la nature, des outils de développement permettant aux amateurs d'agrandir tout ça, comme Flight Simulator en son temps.

Bob Arctor

### CROISSANCE

Au tout début, Terminal Reality avait annoncé une grande facilité, tant dans la création des appareils que des scènes. Pourtant, aux dernières nouvelles, il semblerait qu'en raison de la complexité de simulation des systèmes de bords, la fabrication des appareils par des " amateurs " passerait du mode " difficile " à " quasi impossible ". Toutefois, rien de changé pour la fabrication et l'élaboration de scénarios qui demeurent toujours au programme. Reste à voir si une bidouille permettant de développer ce domaine sera livrée avec le jeu.

# VOTRE JOYSTICK POUR 24 F

## C'EST POSSIBLE !




**BULLETIN D'ABONNEMENT**

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
**JOYSTICK-TSA 90222-92887 NANTERRE CEDEX 9**

**OUI** je m'abonne pour 1 an (11 n°) à JOYSTICK pour **259 F** seulement au lieu de 418 F, soit **159 F** d'économie.

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :

☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Mandat-lettre

Carte bancaire n° : └┴┴┴┘ └┴┴┴┘ └┴┴┴┘ └┴┴┴┘

Date d'expiration : └┴┘ └┴┘

Nom : .............................. Prénom : ..............................

Adresse : ..............................

Code postal : └┴┴┴┴┘ Ville : ..............................

Date de naissance : └┴┘ └┴┘ 19└┴┘

Ordinateur : ..............................

Signature obligatoire :

Abonnements Belgique : JOYSTICK, rue Charles Parenté, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11 N°S) : 2 100 FB au lieu de 1570 FB. N° bancaire : 210.0981122-19.
Tarifs étranger : sur demande au 01 44 89 41 15.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

ST302

**BETA VERSION**



ARGH, ENCORE RATÉ ! ALLEZ, CRAQUEZ PAS : ON L'AVAIT ANNONCÉ POUR AVRIL UN PEU IMPRUDEMMENT, IL NE SORTIRA FINALEMENT QU'EN MAI. HUM, DISONS MI-MAI, HEIN, POUR ÊTRE SÛRS. DITES, PENDANT QUE JE VOUS TIENS : À VOTRE AVIS, 8 ARCHERS ET 12 HALLEBARDIERS, C'EST SUFFISANT CONTRE UNE HORDE DE SQUELETTES ?

# Heroes of Might & Magic III




| | |
|---|---|
| MACHINE | PC CD-ROM |
| GENRE | STRATÉGIE AU TOUR PAR TOUR |
| ÉDITEUR | 3DO |
| DÉVELOPPEUR | NEW WORLD COMPUTING |
| SORTIE PRÉVUE | MAI 99 |

" Mais, mais... Ils ont tout changé le graphisme ! ". Croyez-le si vous voulez, mais cette exclamation d'un fan de la série des Heroes of M&M était pleine de chagrin. Ah oui, ils sont comme ça, les fans de ce jeu : vous aurez beau leur dire que, quand même, le graphisme était un peu kitch, et que le 640*480, vraiment, c'était dépassé, eh bien non, eux, ils préféraient comme c'était avant. Et là d'ailleurs, c'est bien trop petit en 800*600. Essayez pour voir de dire à lansolo, d'un ton réjoui, que les développeurs ont enfin réduit les sprites énormes qu'il y avait dans HMM 2... Il vous répondra qu'il préférait ceux du premier de la série, où ils étaient encore plus gros. Non, décidément, on ne peut pas discuter avec ces gens-là. Ou alors, en armure.

*lansolo : " Ouais, à propos, juste un truc : je suis gentil, je te laisse faire la bêta-version, mais tu racontes pas tout, hein, qu'il me reste des trucs à dire pour le test.*
*Ouamself : - Mmmm, voui, voui. "*



Vous aurez le choix entre trois campagnes au départ : la même histoire, vue du point de vue des bons, des mauvais ou des neutres, un peu mercenaires et profiteurs sur les bords. ▼




## C'est quand même plus joli, na !

Chacun son blocage. Moi, le mien n'intervient pas avant le 1024*768 : le 800*600 en 65 000 couleurs, je trouve ça magnifique. Outre la finesse accrue, les graphistes ont pris le parti de l'homogénéité dans le rendu : les différents bâtiments, emplacements, lieux spéciaux, objets, etc., se fondent plus dans le décor, au risque de dérouter le vétéran qui voudrait retrouver ses mines les yeux fermés. Non, non, non, pas d'affolement : inutile de ressortir vos disquettes de Heroes premier du nom. On s'y fait très vite.

C'est la même chose dans les châteaux et c'est un vrai plaisir de découvrir que tous les bâtiments ont changé, y compris dans leur hiérarchie de construction. Bon, vous l'aurez compris, ça change, certes, mais ce n'est pas la révolution : on reste sur le principe d'un jeu en 2D, même pas isométrique ni rien, assez chichement animé.

*Iansolo : " C'est malin, t'as tout raconté sur le graphisme.*

*Ouamself : - Ah ? Flûte, comme dirait Fishbone. Mais faut bien que je parle de quelque chose...*

*Iansolo : - T'as qu'à expliquer le jeu à ceux qui connaissent pas, comme ça j'aurai plus à le refaire. "*

## À l'ancienne

Bon, laissez-moi juste expliquer en deux phrases ce dont il s'agit aux nouveaux arrivants : Heroes Of Might & Magic III est un jeu de stratégie au tour par tour. En fait, c'est même le meilleur dans le genre (bon, il y en a qui préfèrent Warlords, mais c'est une secte encore plus bizarre). Les armées sont emmenées par des héros qui progressent en expérience et qui accumulent les objets magiques, et la magie joue un rôle important. Pas de troidé de partout, pas d'effets spectaculaires, juste un graphisme très original et une ambiance sonore discrète et excellente (les nouvelles musiques que j'ai entendues sont toutes fantastiques). Et, bien sûr, le plaisir d'entraîner des armées faites de créatures fantastiques (griffons, morts-vivants, fées, gobelins, dragons et j'en passe plein).

*Kika : " En fé, y a de nouvelles créatures je crois, nan ?*

*Ouamself : - Oui, oui, plein, mais Iansolo veut pas que j'en dise trop avant le test. Iansolo ? T'es passé où ?*

*Iansolo : - Je sais pas trop, près du système Dagobah je crois, mais j'ai deux Tie-Fighters au cul, alors j'ai pas trop le temps de regarder la carte ".*



▲ La magie est désormais organisée suivant les quatre éléments (air, eau, terre et feu) : les héros se spécialiseront dans un ou plusieurs d'entre eux.




▲ Un tableau en bas à gauche récapitule le nombre d'unités disponibles chaque semaine.

## Tactiquement parlant

Une des principales innovations vient de la taille (agrandie) des cartes où se déroulent les affrontements inter-armées. Désormais, non seulement la plupart des volants ne peuvent pas les traverser d'un bout à l'autre en un seul tour, mais celles de vos unités qui attaquent à distance verront leurs dommages réduits si les cibles sont trop éloignées. Comme le maximum de troupes différentes dans chaque armée est passé de 5 à 7, les possibilités de déplacements tactiques et de combinaisons subtiles sont plus élevées. Et c'est sans compter les nouveaux arrivants sur le champ de bataille : les balistes (qui ont un pourcentage de chances de faire double dommage), les tentes de premiers soins (qui soignent vos créatures en plein combat) et les chariots de munitions (qui évitent d'embêtantes pénuries de projectiles). Il y a de quoi faire, n'en doutez pas.

*Ouamself : " Ça va là, Iansolo ?*

*Iansolo : - Aaaaah, oui et non, 'tend voir... Ruuuntudju, j'ai eu le dernier Tie, mais il me reste une saloperie de frégate... Viens petite, allez viens... "*

## Tunnels et griffons

Autre innovation intéressante, la présence d'un niveau souterrain, parallèle au premier. Je m'explique : sur la carte normale (c'est-à-dire en surface), en plus des téléporteurs, vous pourrez trouver des entrées de tunnels vous emmenant sur une toute autre carte, celle du monde souterrain. On peut ainsi traverser la carte entière par en dessous et surgir à l'improviste, sans cravate ni invitation, au beau milieu des chasses gardées adverses. À moins bien sûr que vous ne croisiez dans le niveau inférieur quelqu'un qui a eu la même idée que vous. Si graphiquement, l'aspect des niveaux inférieurs n'est pas très réussi, l'apport stratégique est très intéressant.

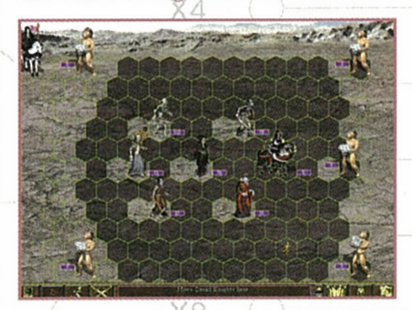
*Iansolo : " Rhaaa, mais qu'est-ce t'as fait, malheureux ! Arrête ça immédiatement, tu es en train de tout dire.*

*Ouamself : - Oui, oui, tout ce que tu veux, mais lâche ce Force feedback, tu vas blesser quelqu'un. "*

Ivan Le Fou



▲ Le truc à gauche, c'est une baliste : avec la compétence appropriée, votre héros pourra faire double-dommage assez facilement.



▲ Une petite embuscade, ça vous dirait ? Ce sont des cyclopes, ils ont les crocs, et des pierres super lourdes pour vos gueules.



▲ Il n'y a plus de puits, c'est sur cet écran que vous saurez ce qu'il reste à acheter dans vos villes.

# Preview

COURSE DE VOITURES
PC CD-ROM
ÉDITEUR MAGNETIC FIELDS
DÉVELOPPEUR EUROPRESS
SORTIE PRÉVUE MAI 99




# Rally 99





▲ *On commence à deviner ce que donneront les déformations, avec le pare-choc qui se barre.*





▲ *Bien entendu, rien ne vous oblige à rester sur la route.*

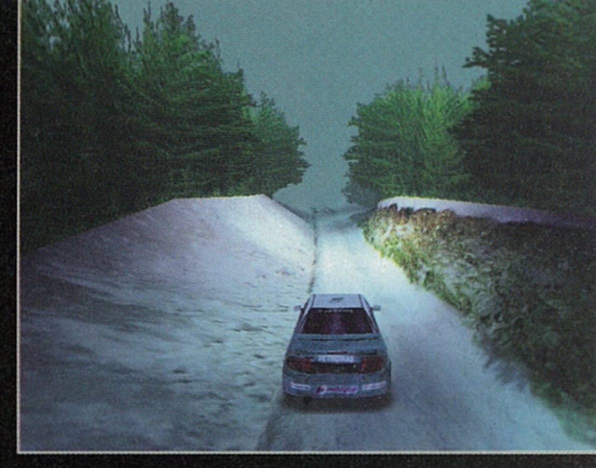
Ok, j'ai pas dormi cette nuit, j'ai la crève, faut que je mette de l'essence dans la voiture, et en plus il fait un temps dégueulasse. Mais tout va bien quand même. Si, si. Il faut dire que j'ai rendez-vous chez Ubi pour voir une version un peu plus aboutie de Rally 99, et c'est pile le genre de truc qui suffit à vous sauver d'une journée de merde. Hop, je m'assois, j'accepte poliment le jus d'orange que l'on m'offre, et la présentation commence. Cool, la voiture est désormais intégrée aux circuits, ce qui permet d'avoir une idée un peu plus précise de ce que ça va donner au final. Le résultat est spectaculaire, et c'est un vrai bonheur pour les yeux que d'admirer les divers décors qui entourent les 18 voitures du plateau. Les arbres, chemins, roches et autres bâtiments transpirent la qualité et le réalisme, et jamais, ô grand jamais on a une impression de répétitivité visuelle. Les voitures sont un modèle de finition et d'obsession du détail, car outre la décoration des carrosseries frisant la perfection, l'œil averti remarquera la présence des pilotes à l'intérieur de l'habitacle, les disques de frein derrière les roues, le moteur sous le capot, la rampe de phares à l'avant, les essuie-glaces, ou encore la roue de secours située à l'arrière. Mais ça, on avait déjà pu le constater lors de notre visite dans les locaux de gallois de Magnetic Fields.

▲ *Les effets de lumière vont tuer, c'est clair. Enfin, si j'ose dire.*



▲ *Votre œil de lynx remarquera le reflet du décor dans la flaque d'eau.*

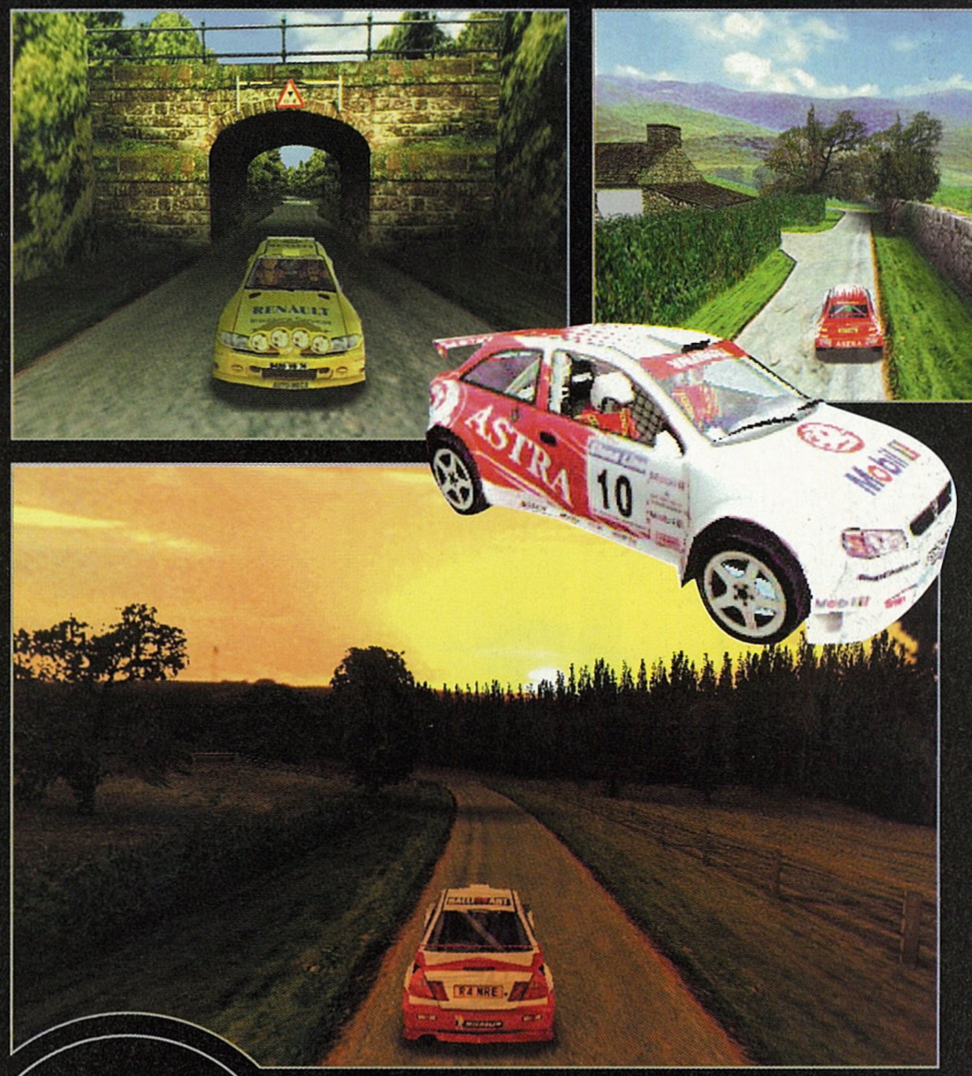




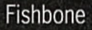
## Ça sent toujours le hit

Première bonne surprise de cette version, les effets météo et d'éclairage sont maintenant implémentés. La pluie, la neige, le brouillard et la nuit sont tout simplement à tomber de beauté et de réalisme. La sensation d'immersion est bluffante, notamment en vue interne (seconde bonne surprise de la version), où l'effet des gouttes et des flocons sur le pare-brise est extrêmement bien réalisé. De même, l'éclairage de la route lors des courses de nuit laisse rêveur, surtout que la destruction éventuelle des phares influe sur ce dernier. Par contre, les effets météo ont quelque peu affecté le frame-rate : on restera attentif sur ce point au moment du test. Il a également été impossible de pouvoir juger sereinement de la sensation de pilotage, car le moteur physique n'était pas vraiment « optimisé ». En fait, c'était tout simplement port'nawak : la voiture était totalement inconduisible, ce qui m'oblige à garder un poil de retenue quant à ce que vaudra définitivement le jeu sur ce point. Mais Nom de Dieu, si le pilotage ne s'avère pas au niveau du reste de la simulation, ça serait un coup à vous dégoûter des jeux vidéo. Le gâchis du siècle, on pourrait même dire. Mais restons optimistes, car les p'tits gars de Magnetics Fields ne sont pas des débutants en la matière, et il y a toutes les raisons de croire au futur statut de hit de Rally 99. Bon, comme je n'ai malheureusement pas grand-chose de plus à vous dire (en raison du caractère peu avancé de cette version, principalement au niveau du gameplay, et dans une moindre mesure du point de vue technique), je vais vous laisser regarder les tofs et rêver au jour où vous installerez le jeu sur votre disque dur.

Fishbone



*Un coucher de soleil qui assure.* ▲





*Pas mal, le coup des rayons du soleil qui passent à travers les arbres !* ▲

*Bon, si vous arrivez à voir quelque chose, vous devinerez une vue interne de grande classe.* ▼






STRATÉGIE WARGAME
PC CD-ROM
ÉDITEUR TAKE 2
DÉVELOPPEUR TALONSOFT
SORTIE PRÉVUE MAI 99

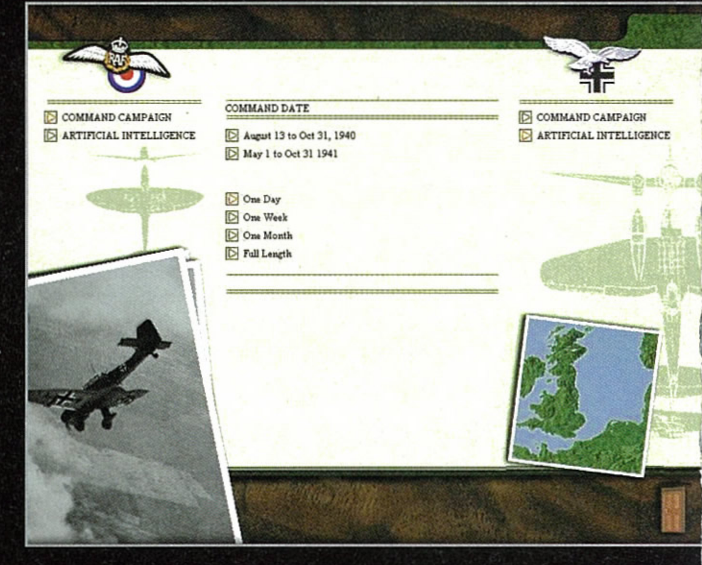


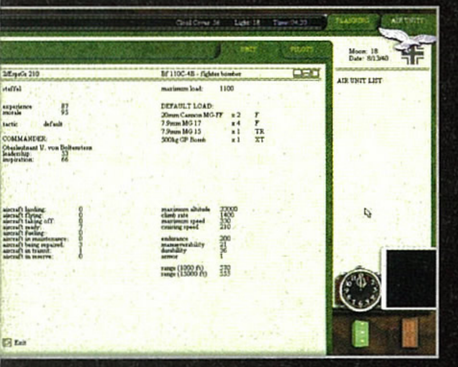
▲ *Planification d'un raid aérien.*




# Battle of Britain

*Il n'y aura pas un grand nombre de campagnes. Mais en finir ne serait-ce qu'une seule représentera déjà un bel exploit.* ▼



Front de l'Est, front de l'Ouest : Talonsoft est reconnu depuis quelques années, auprès des amateurs de wargames hexagonaux, comme un développeur qui compte en matière de simulation militaire sur PC. Des créateurs de jeux à la fois fidèles d'un point de vue historique, mais aussi un peu moins chiants qu'à l'accoutumée. Bon OK, quand même bien chiant pour le néophyte. L'équipe de Talonsoft s'est récemment enrichie de deux grosses pointures, Gary Grisby et Keith Brors dont les noms ne vous disent probablement rien. Ces deux godelureaux peaufinent des wargames de qualité depuis une quinzaine d'années et notamment la série des Steel Panthers. Ce qui n'est pas rien, ach !

Battle of Britain se propose de nous faire revivre les raids menés par les Allemands contre la Grande Bretagne pendant la Seconde Guerre mondiale. Les schleus en ont fini avec la France qui est désormais mise sous coupe réglée. Les troupes d'Hitler lorgnent maintenant sur les blanches falaises de Douvres. Un seul village résiste encore à l'envahisseur, euh non, un seul obstacle demeure sur le chemin des boches : la célèbre Royal Air Force Britannique.

Dans Battle of Britain, vous pourrez choisir de diriger l'un ou l'autre des deux camps. Vous pourrez vous morpher en Général Sir Hugh « Stuffy » Downing à la tête de la RAF ou, plus malicieusement, incarner Hermann Goering « gentil» organisateur à la Luftwaffe de quelques bombardements d'usines et aérodromes angliches. On retrouvera avec plaisir la spécificité des produits Talonsoft, à savoir une résolution des combats mêlant les actions en temps réel (tirs d'opportunité) et le tour par tour plus traditionnel. Battle Britain devrait aussi briller par sa véracité historique. Tous les bombardiers, chasseurs et appareils de reconnaissance ayant volé à l'époque auraient été inclus dans la simulation avec un souci du moindre détail. Même que 5 000 pilotes et principaux leaders pourront se retrouver au bout de votre souris. Pour ajouter plus de difficulté au gameplay, il y aura enfin des raids de bombardements nocturnes et une campagne retraçant une hypothétique offensive allemande en 1941 qui n'a jamais été exécutée.

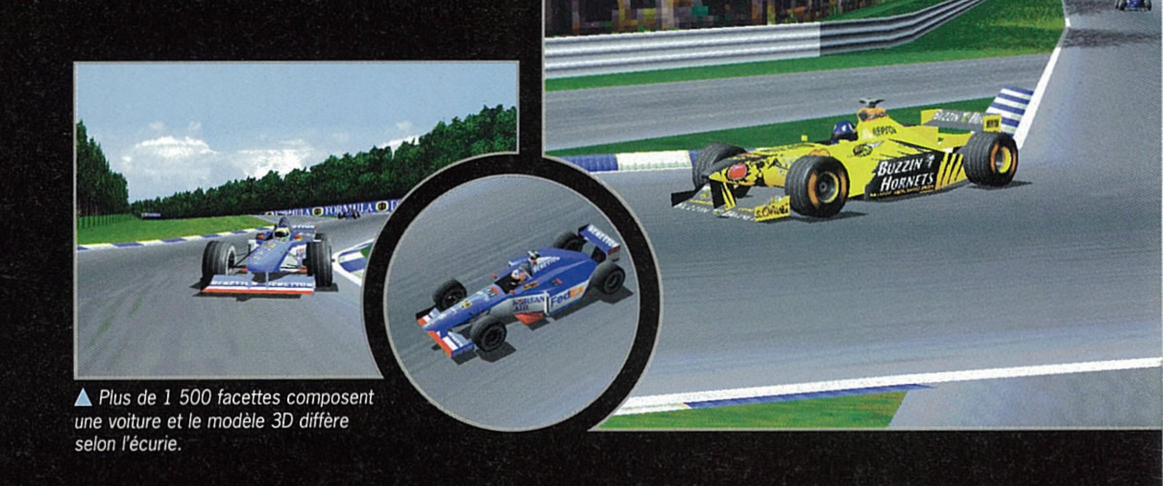
Iansolo




▲ *Informations sur les sites industriels britanniques.*

Preview

COURSE AUTOMOBILE
PC CD-ROM
ÉDITEUR VIDEO SYSTEM
DÉVELOPPEUR LANKHOR
SORTIE PRÉVUE AVRIL 99



▲ Plus de 1 500 facettes composent une voiture et le modèle 3D diffère selon l'écurie.

# Official Formula One Racing



▲ Le cockpit virtuel permet de nouvelles vues très intéressantes.




Lankhor, ça vous dit quelque chose ? Et Mitterrand ? Je dis cela parce que Lankhor a vécu ses heures de gloire au même moment que ce président. Notez que, contrairement à ce dernier, Lankhor n'est pas mort. Leur dernier produit en est d'ailleurs la preuve vivante, si je peux m'exprimer ainsi. Official Formula One Racing est un peu au PC ce que Vroom était au ST, un jeu de formule 1 orienté arcade. Et je parle d'un vrai jeu, pas d'une simulation ratée à laquelle nous ont habitués grand nombre d'éditeurs, après la sortie du rudement chouette Monaco Grand Prix. Tout a été pensé pour vous offrir le plus grand plaisir de jeu. Le comportement des voitures est à la fois simple tout en restant un minimum réaliste. Le point d'équilibre n'est pas facile à trouver, mais il semble que les programmeurs de Lankhor y soient parvenu. Outre les circuits très bien modélisés dont on peut faire le tour en hélicoptère, l'intégration de la licence FIA et la possibilité de jouer à 12 en réseau, le produit tire sa force, non pas de l'enseignement de Yoda pour devenir chevalier Jedi, mais de la puissance de son moteur 3D. Sur un Pentium 450, ça tourne en 1024x768 à 37 i/s sans accélération 3D. Sur un Pentium 133, en 17 i/s en 640x480 en enlevant une ligne sur deux. Admirable non ? Il tourne aussi en Direct3D ou en Glide, cela coule de source. Le cockpit est représenté en vectoriel ce qui permet quelques extra comme les vues interactives intérieures. Le pilote (vous) tourne légèrement la tête vers l'intérieur du virage, comme dans la réalité, en somme. En vue extérieure, on dispose d'une bonne dizaine de caméras et le joueur peut définir sa propre vue, et hop, rien que ça. Pendant la course, le produit vous propose même d'afficher une petite fenêtre télé vous montrant un événement s'étant produit sur la piste. Géniale comme idée. De même, le ralenti peut enregistrer la totalité de la course et le joueur peut reprendre sa partie à n'importe quel moment de celui-ci. Bref, il y a plein de choses à dire et le test s'annonce riche. Ça sort fin avril et ça sera distribué par Eidos.

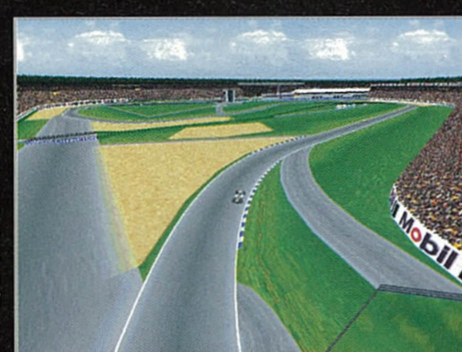
Lord Casque Noir

On peut même apercevoir le reflet de la piste sur le casque du pilote. ▼





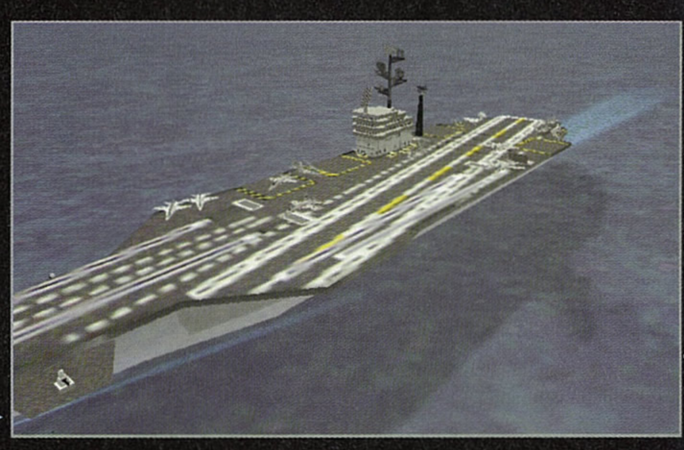
Non accéléré 3D, en 1024x768 et en 37 i/s (sur un PII 450, certes). ▶



Preview

STRATÉGIE TEMPS RÉEL
PC CD-ROM
ÉDITEUR JANE'S COMBAT SIMULATIONS
DÉVELOPPEUR SONALYST
SORTIE PRÉVUE AVRIL 99



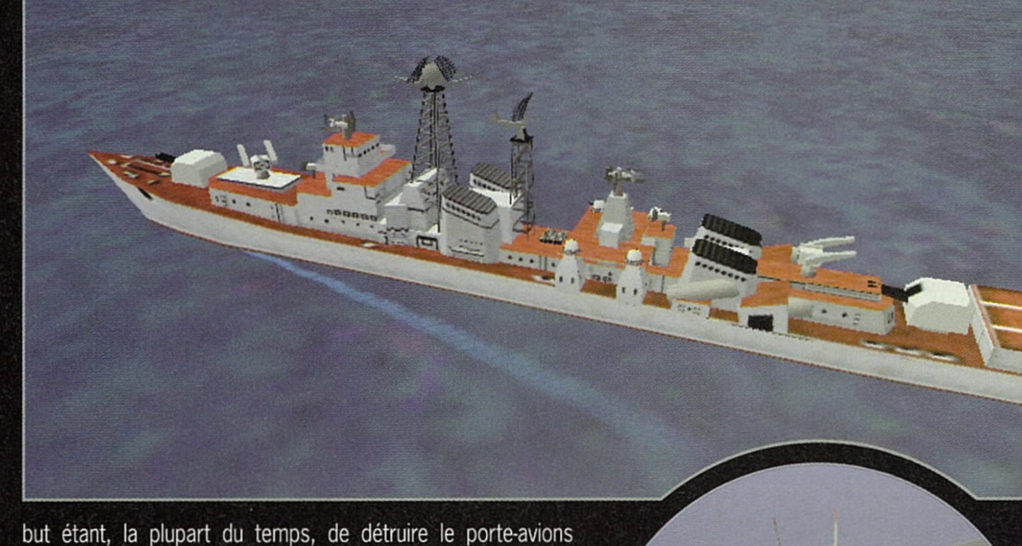


*Des porte-avions virtuels dignes de leurs alter ego.* ▶

# Fleet Com

Sonalyst s'est fait connaître des amateurs de jeux militaires grâce à 688I Hunter Killer, première simulation réaliste de sous-marins contemporains (ici un Improved Los Angeles). La chose était plutôt facile pour eux : chaperonnés par Jane's, éditeur de jeux (mais aussi d'encyclopédies des armées depuis une centaine d'années) et accessoirement concepteur, dans la vraie vie, des systèmes de sonars du sous-marin en question, ces gars-là n'avaient plus qu'à se tourner les pouces ou presque. Cette fois-ci, ils jouent la carte de la troisième dimension en gros et en grand pour le plaisir des amateurs de ce genre de jeux (nous sommes 65).

Dans l'univers des jeux de stratégie, situé entre le monde napoléonien et la guerre civile américaine, existe une frontière très floue sur laquelle naviguent des simulations de stratégies navales. Ne nous gourons pas, elles ne sont pas aussi nombreuses que leurs coreligionnaires mais sont toutes aussi méprisées par le public. Parmi celles-ci, on retiendra quelques grands noms tels que Harpoon, AEGIS et, justement, Fleet Command. Ce dernier est le premier à tenter de simuler un conflit aéro-maritime dans sa globalité. En fait, les principes de la guerre moderne ne diffèrent pas trop de la bataille navale : le



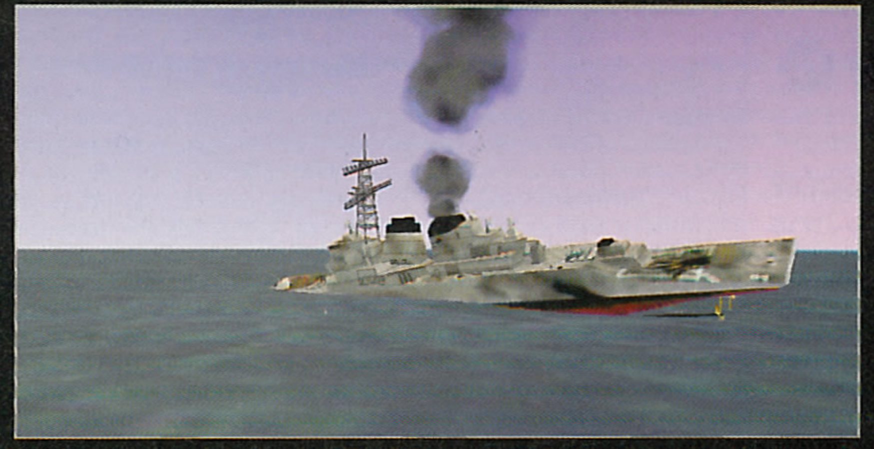


▲ *Tomcat F-14 survolant l'île de Gougnavik (où est née la chanteuse Gnörke)*

but étant, la plupart du temps, de détruire le porte-avions adverse, pièce maîtresse permettant à une nation de projeter une force militaire à l'autre bout du monde. Bien sûr, le tout est saupoudré de technologie militaire et seule la parfaite connaissance de ces éléments pourra mener l'amiral en herbe à la victoire. Fleet Command propose une suite de campagnes, dans différentes régions du monde, ayant toutes pour point commun de renfermer des eaux hostiles mais aussi une bonne trentaine de scénarios aux niveaux de difficulté très variés et de composition variable. Ces missions pourront donc aller de la simple patrouille côtière avec deux vedettes, à l'attaque de la troisième flotte soviétique avec un groupe aéronaval américain et son assortiment de destroyers, de frégates et de sous-marins. Ces dernières reprennent parfois des missions historiques comme celles de la guerre du Golfe, des Malouines ou imaginaires. En gros, on retrouve toute l'ambiance des romans de Tom Clancy tels que « Red Storm Rising » ou Hunt for the « Red October ». Régulièrement, vous aurez des ordres arrivant directement de l'Amirauté ainsi que des renseignements en provenance des services de l'Intelligence navale.

Pour chacune des tâches, le combat se déroulera sur plusieurs niveaux, à l'aide de cartes et de fenêtres 3D placées là, histoire de s'impliquer encore davantage dans la bataille et de visualiser ce que fait un impact de missile exocet sur



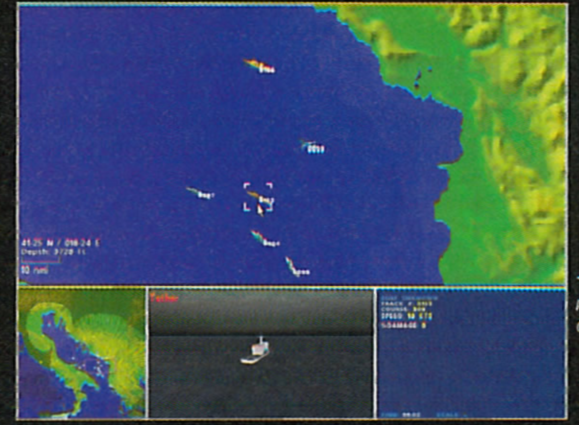


▲ Cuirassé en train de couler. Que c'est con.




# mand

un cuirassé anglais (un cas école). En effet, Fleet Command nous propose de mener le conflit sur les niveaux aériens, maritimes et sous-marins. Le jeu se déroule en temps réel avec une option de vitesse variable afin de franchir trois cent miles nautiques sans devoir passer le temps en apprenant par cœur l'annuaire de Mexico. Le plus impressionnant dans Fleet Command est le grand réalisme concernant l'armement et les technologies des navires. Oulah que oui ! Ils sont très pointilleux là-dessus, les gars de Jane's. Question portée de missiles ou résistance structurelle d'un DDG quelconque (je vous bluffe bien, avec ces acronymes, non ?), ils sont incollables. Enfin, le véritable exploit réside dans le fait que toutes ces variables utilisées demeurent invisibles à nos petits yeux de béotiens. En effet, tout le jeu tourne autour de la simplicité d'emploi. Bien rarement, vous aurez à toucher le clavier, car tout se fait à l'aide des deux boutons de la souris, alors même que l'éventail des possibilités est assez imposant. Les unités se comptent par poignées de trente, allant de la navette côtière chinoise au dernier cri de notre flotte nationale : le Charles de Gaulle. Bien entendu, chacune de ces unités joue un rôle bien précis et a ses tactiques propres. À ce titre, on peut remercier les missions d'entraînement qui éclaireront la lanterne des amateurs. Après quelques heures d'entraînement, on en vient tout naturellement à utiliser des tactiques éprouvées telles que les patrouilles d'hélicoptères anti-sous-marines systématiques au devant de la route des porte-avions ou encore le harcèlement des flottes adverses à coups de missiles longue portée. Les sous-marins eux aussi devront être maîtrisés et la chose n'est pas aisée. En effet, ces derniers doivent remonter à une faible profondeur et à des moments bien précis, afin de recevoir des communications et donc des ordres. Bien entendu, vous pouvez les laisser là en permanence pour vous faciliter la tâche, mais gageons qu'une torpille les poussera bien vite à rejoindre les poissons des grandes profondeurs (nourris avec des vrais morceaux d'Alain Colas). On peut suivre chacune des unités dans une fenêtre 3D où il est possible de leur donner des ordres à l'instar de la carte stratégique. Sur cette dernière, on peut, à la manière du jeu de stratégie standard, constituer des groupes et les rappeler avec une simple touche. Tout se joue sur le principe du vu et non vu. En effet, la clef de la victoire réside aussi bien dans la discrétion, le repérage de l'ennemi



▲ Frégate entamant un virage.

◀ Vue de l'interface principale avec les cartes stratégiques.

et parfois même dans la prise de décisions lourdes de conséquence, comme tirer sur une cible non identifiée arrivant dans votre zone de tirs et s'avérant être finalement un 747 civil. Battlezone, ce jeu extraordinaire aura eu, entre autres, le très grand mérite d'introduire le principe de la 3D dans la tête vide de certains développeurs habitués à pondre des jeux sans relief et vu de dessus. L'idée de Fleet Command pourrait être celle d'un Harpoon en 3D avec une interface amicale, des ordres et des possibilités simplifiées, mais pas trop, et une ambiance réaliste car le moins qu'on puisse dire c'est que le jeu de Larry Bond laissait à désirer question graphisme avec son interface en noir et blanc. Fleet Command jouit d'une représentation des unités quasi excellente. La plupart du temps, sur un navire, tout bouge, des hélices aux antennes. Sur les porte-avions, le détail ne va pas jusqu'à voir les hommes courir sur le pont, mais les avions montent le long des ascenseurs, se positionnent sur les catapultes et atterrissent après une mission. Question graphisme, sans atteindre les sommets des jeux actuels, le soft a connu une grosse amélioration par rapport à son ancêtre. Les explosions, effets de tirs ressemblent à une version un rien plus pauvre de la guerre de F22 ADF, mais profitent de la présence d'une carte 3D. Fleet Command a tout pour être un grand jeu, en fait, a tout pour être le meilleur dans son genre. Ses possibilités réseau n'ont pas pu être aperçues mais devraient néanmoins être prometteuses. La suite le mois prochain pour le test.

Bob Arctor

## Et un porte-avions coulé !, un !!

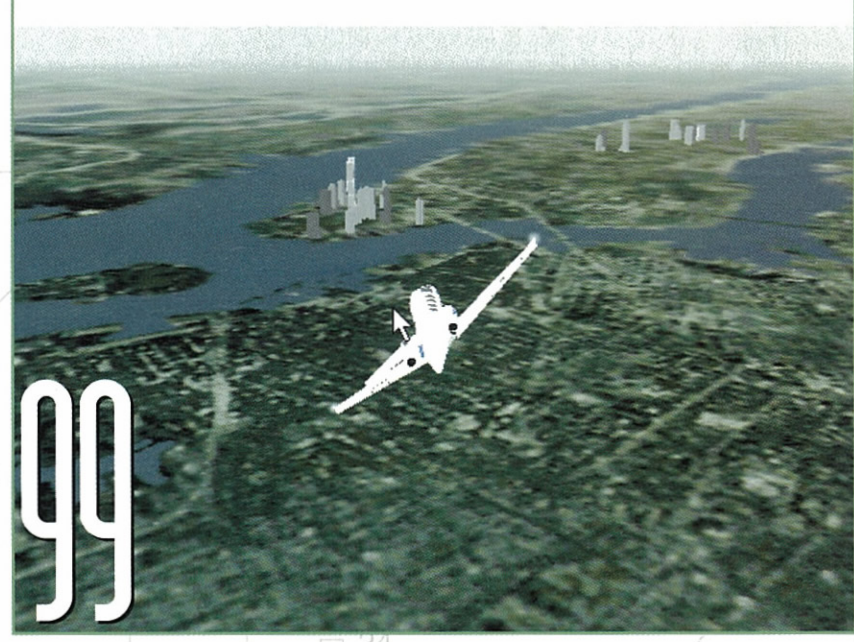


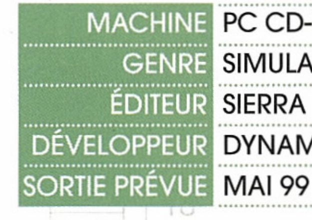
▲ Sous-marin d'attaque à faible profondeur.

BETA VERSION

**PRO PILOT, À L'ANNONCE DE SA SORTIE, AVAIT ÉTÉ CONSIDÉRÉ COMME LE PREMIER CONCURRENT DE FLIGHT SIMULATOR DANS LE DOMAINE DES SIMULATIONS DE VOL CIVIL. MALHEUREUSEMENT, DÈS SA SORTIE, ON NE PUT QUE CONSTATER SON MANQUE DE RÉALISME ET D'ESTHÉTIQUE.**

# Sierra Pro Pilot 99





| | |
|---|---|
| MACHINE | PC CD-ROM |
| GENRE | SIMULATION DE VOL |
| ÉDITEUR | SIERRA |
| DÉVELOPPEUR | DYNAMIX, ÉTATS-UNIS |
| SORTIE PRÉVUE | MAI 99 |

L'un des principaux défauts du premier Pro Pilot était sa non-accélération 3D, point commun des produit Sierra-Dynamix, tous coutumiers du fait. Sa lenteur d'exécution, ses modèles de vol très approximatifs, et le manque total d'esthétisme, tant dans les paysages que dans l'apparence externe des avions, en firent une belle catastrophe aérienne. Pourtant, sans se démonter, Sierra sortit des patches corrigeant des bugs par poignées de trente. Pro Pilot nous revient ce mois-ci dans sa version 99, accélérée 3D en direct, nantie d'améliorations dans tous les coins et prête à tenter de reconquérir nos cœurs (meurtris et blessés). Ainsi donc, faisons semblant, pendant quelques instants, d'oublier le premier ratage et de faire comme si on venait de recevoir une nouveauté.



▲ *Le grand canyon (Colorado). Ici, la base de données de points d'élévations de PP99 prend tout son intérêt.*

*Des effets graphiques en très nette amélioration.* ▶

## ■ À l'ouest, du nouveau

Les paysages de Pro Pilot cuvée 1999 se sont améliorés par rapport à la précédente version du jeu. Même si en se baladant on retrouve de grandes plaines verdâtres dans les endroit les plus déserts, les scènes " photoréalistes " aux alentours des grosses agglomérations semblent bénéficier de plus de détails ou de buildings. Autre petit changement dans les scènes génériques : les paysages européens se verront agrémentés de plantations en rapport avec nos contrées, en lieu et place des champs de maïs bien yankees. Les panoramas de Pro Pilot 99 sont très intéressants du point de vue du vol VFR : en effet, la moindre élévation de plus de 100 mètres est visible sur le jeu, ainsi que des points de repère tels que des rivières ou des lacs. Tout ceci a été conçu à partir d'une base de données de 38 millions de points d'élévation (pour les États-Unis). En sus, on retrouvera une quarantaine de zones hyper-détaillées, rien que pour les États-Unis (Salt Lake City, Boston, etc.). Ce qui en fait un des jeux les plus complets dans sa version basique par rapport à ses concurrents. Dans la première mouture du jeu, la pauvreté graphique régnait en maîtresse avec une seule résolution proposée (640 * 480) et deux possibilités d'affichage (fenêtre ou non). Pis encore, la lenteur d'affichage faisait grand-peine à voir, et ce même sur des configurations honorables d'un point de vue vitesse (P200), notamment lors des changements de vue. Cette fois-ci, table rase de tout cela : certes, le graphisme reste scotché en S-VGA, mais l'accélération 3Dfx change le visage du jeu du tout au tout. En parlant du graphisme 3D, on en vient tout naturellement à aborder la question des effets atmosphériques. Un nouveau venu, le lens flare, contraste avec l'horrible rond jaune qui ten-

### LES AVIONS

Un petit nouveau parmi les appareils de Pro Pilot, qui comprenaient déjà un Cessna 172, un Beech Bonanza, un Baron 58, un King Air 200 et un Citation 2. C'est tout simplement la nouvelle version du Sky Hawk grand cru 1997 (172R) qui est une copie conforme de l'autre avec un domaine de vol un rien plus étendu. Bien entendu, ce dernier possède son propre cockpit.

### ET MON PRO PILOT 98 ?

Bonne nouvelle pour les (malheureux ?) acquéreurs du premier Pro Pilot : Sierra France, dans sa bienveillance, prévoit de faire un geste en leur faveur. Cela pourrait arriver sous la forme d'un coupon de réduction, mais la chose sera confirmée pour le test. À suivre.



tait maladroitement d'imiter le soleil dans le premier Pro Pilot. Mais la plus grande surprise, question beauté, vient de la représentation des nuages : ceux-ci sont tout simplement les meilleurs que l'on ait vus dans une simulation de vol. Non seulement ils sont beaux, mais ils sont d'un réalisme extrême. Dans le même esprit, les couches nuageuses et venteuses sont totalement paramétrables et permettront au pilote en herbe de comprendre la difficulté d'établir un plan de vol précis en cas de vent transversal. Le côté I.F.R. (Instrument Flight Rules, vol aux instruments), est justement celui qui est mis le plus en avant dans Pro Pilot 99. Non seulement grâce à la base de données de radio-navigation qui est très vaste, mais aussi grâce à des possibilités ATC incluses, ainsi que la présence d'un GPS et de pilotes automatiques, tous deux en standard sur l'ensemble des appareils.

## Corrections

Les cockpits sont certainement l'une des parties les plus réussies, graphiquement parlant. Ceux-ci bénéficient d'une multitude de détails qui, même sans atteindre le niveau de Fly (voir ce mois-ci), figurent parmi les plus réalistes qui soient. Un peu partout, une multitude de boutons, leviers, et autres switchs foisonnent, et on se rapproche vraiment de la réalité. Au rayon des nouveautés, le réglage des instruments possède une incrémentation beaucoup plus fine, permettant des réglages bien plus précis. Les vues internes et externes sont elles aussi appréciables, même si rien ne bouge sur les ailes vues de l'intérieur. Lorsqu'on sort admirer l'avion au dehors, rien n'a trop changé depuis le premier épisode. On remarquera tout de même les gouvernes animées. Aussi surprenant que cela puisse paraître, les choses ont été grandement améliorées depuis le premier jeu. Enfin, il semble possible de se poser en faisant un vrai arrondi et sans rebondir sur la piste comme une balle. Les ajustements de puissance pour les différents appareils semblent enfin avoir été réglés correctement, notamment pour les bimoteurs Baron 58 et King Air B-200.

## L'instruction

Plus que jamais, l'idée de passer un brevet de pilote virtuel est présent dans Pro Pilot. Cette fois-ci, un carnet de vol est associé à chacun des appareils et comprend, outre les spécifications techniques du domaine de vol, des leçons adaptées pour chaque avion. Ces vols, directement accessibles du livret à tout moment dans le jeu, sont en fait des leçons très bien réalisées. Elles reprennent l'ensemble de celles pouvant amener à passer un brevet de pilote de base et une licence IFR.

Bob Arctor

▲ Le GPS qui permet de se repérer dans l'espace, sans mettre les doigts dans les balises de navigation.

**LEXIQUE**

**ATC :** Transmission du trafic aérien.
**VFR :** (Visual Flight Rules) Règles de vol visuelles. On se sert de points de repère visibles dans les plans de vol afin de définir sa position.
**IFR :** (Instrument Flight Rules) Règles de vol aux instruments. Les radios du bord (Vor, Atc, ADF, GPS) seront utilisées pour le plan de vol.




▲ Des cockpits somptueux, avec des instruments d'un réalisme rarement atteint.



▲ Les couches nuageuses, très fidèles à la réalité : la véritable innovation de Pro Pilot 99.

# Preview

COURSE DE PETITS TANKS
PC CD-ROM
ÉDITEUR GROLIER INTER.
DÉVELOPPEUR GROLIER INTER.
SORTIE PRÉVUE MAI 99







*Il faudra vous mettre à l'eau ! Certains éléments de décor seront inévitables, et n'auront pour seul rôle que de vous ralentir dans votre course.* ▶

# Tank Racer

*Grand moment d'extase : l'écrabouillage en règle d'une voiture de flics.* ▼





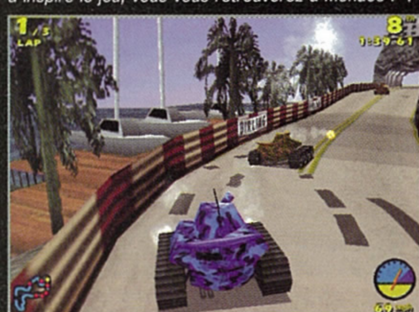
▲ *Une excursion sur la Lune est prévue.*

Le monde change, les frontières aussi. Et ça sent bon l'âpre odeur de la poudre, pendant qu'on entend, en stéréo, des chenilles qui font rigoler l'asphalte de n'importe quelle capitale d'une république bananière. Le tank est à la mode, ces derniers temps. Il n'y a qu'à regarder autour de nous pour nous en apercevoir : les jeux vidéo grouillent de tanks, les films qui sortent sont pleins de tanks, la politique internationale est habillée en tank, tandis que la moindre minette s'affuble d'un costume de tankiste pour sortir en boîte. Comme la nouvelle saison de Formule 1 vient de commencer, nos amis de Grolier Interactive nous sortent, eux, une course de tanks. Attention, des petits tanks, pas question d'un simulateur de marchand de mort. Il s'agira là d'un produit tout public, où le tank ressemblera plus à une Majorette (vous savez, les petites voitures, pas les pouffettes) aux couleurs criardes, avec une petite tourelle qui tourne dans toutes les directions que Dieu veut bien lui donner, et un canon qui tire plein de choses rigolotes tant qu'on ne se les prend pas dans la tr...

Ainsi, on se verra propulsé aux commandes d'un petit tank, au moteur bien huilé, qui devra parcourir plus d'une vingtaine de circuits avec des ambiances bon enfant, du type traversée de marais, ou encore, promenade dans un champ de mines. Les parcours seront, quant à eux, saupoudrés de plein de petits bonus étudiés spécialement pour ralentir votre adversaire, dans la mesure où, en mode course, vous ne pourrez pas le détruire. Pour amuser un peu plus le joueur, une option réseau sera prévue, qui pourra vous faire tourner à six participants sur les différents circuits, le tout, dans le cadre d'un minichampionnat. Évidemment, pour ceux qui se sentiront frustrés de l'absence totale de destruction du véhicule voisin, il y aura un mode de combat du genre death match, où tous les coups seront permis. Comme ça, les pulsions violentes du joueur seront canalisées et s'exprimeront sous forme de hurlements de joie, dès qu'il verra son ennemi réduit à l'état de bouillie informe.

Pete Boule

*Quand on vous dit que le Championnat de Formule 1 a inspiré le jeu; vous vous retrouverez à Monaco !* ▼





◀ *Dans les épreuves proposées, vous aurez droit à des caprices météorologiques, et vous devrez aussi faire de la conduite de nuit.*

# Preview

JEU D'AVENTURE
PC CD-ROM
ÉDITEUR CRYO
DÉVELOPPEUR CRYO
SORTIE PRÉVUE AVRIL 99



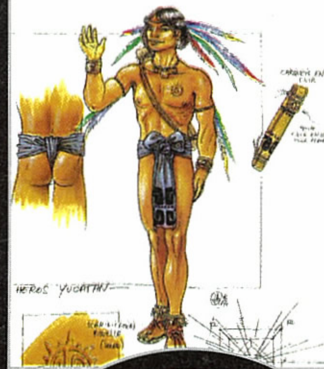
Des êtres mi-animaux, mi-humains font leur apparition.

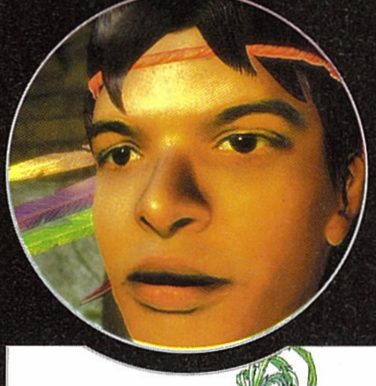
# Atlantis II

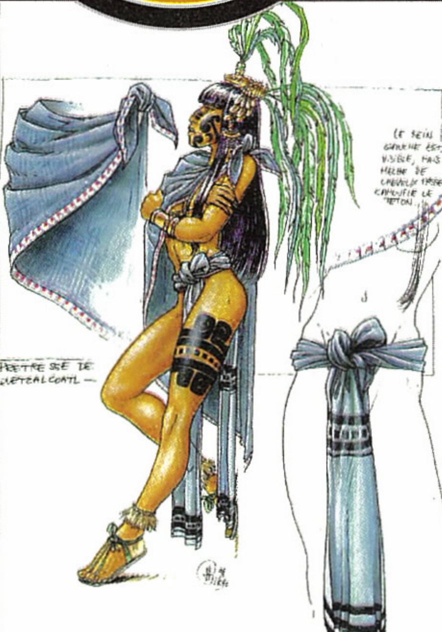
Petit rappel historique : en 600 avant Jésus-Christ, Solon était un des hommes politiques les plus célèbres de Grèce. Après avoir mis en place une série de réformes politiques et économiques, il se retira quelques temps en Égypte où les prêtres de Saïs lui racontèrent la fabuleuse histoire de l'Atlantide. L'Atlantide était un empire prospère, mais les Atlantes tentèrent de s'emparer de la Grèce et furent repoussés. Poséidon, le dieu de la Mer, décida alors de les châtier : des tremblements de terre et des inondations engloutirent l'Atlantide. De retour en Grèce, Solon raconta cette histoire. Deux siècles plus tard, Platon se fit l'écho de ce récit, dans deux ouvrages : le « Critias » et le « Timée ». Il fixa la destruction de l'Atlantide à 9000 ans avant Jésus-Christ, situa l'Atlantide à l'ouest de l'Égypte, au-delà du détroit de Gibraltar. Pour ajouter encore au mystère, l'ouvrage de Platon s'interrompit brutalement au milieu d'une phrase, pour une raison qu'on ignore. Ainsi est né le mythe de l'Atlantide, qui perdure encore aujourd'hui. Sorti en Juin 1997, Atlantis, le jeu de Cryo s'inspirait de ce mythe. Dans une ambiance onirique, aux graphismes époustouflants et à la musique envoûtante, vous vous retrouviez au cœur de sombres complots et de querelles de pouvoir dans la cité engloutie. Esthétiquement, le jeu était une réussite incontestable, Cryo ayant réussi à recréer un univers d'une rare beauté. Malheureusement, la jouabilité n'était pas à la hauteur de l'environnement, et l'aventure était d'une rare linéarité. De plus, certaines séquences à la Dragon's Lair vous obligeaient à cliquer au bon endroit au bon moment, sous peine de mort prématurée, avec comme punition de refaire la même séquence autant de fois que nécessaire. Les sauvegardes étaient automatiques, et il n'était pas rare d'avoir à se retaper vingt fois la même animation avant de trouver le bon enchaînement de clics, principe bien connu des jeux à la durée de vie artificiellement allongée. Cryo a dû batailler pour trouver un nom à la suite d'Atlantis. On a ainsi échappé à « Atlantis, la suite », « Atlantis, le retour », « La vengeance d'Atlantis », et c'est « Atlantis II » qui l'a emporté haut la main. En cette fin de froide période hivernale, seules quelques images et animations ont transpiré du développement de ce soft. Encore une fois, les graphistes de Cryo sont à la hauteur de leur réputation, et les images sont magnifiques. Même si ce n'est qu'un minuscule détail, je dois dire que j'ai particulièrement halluciné sur les yeux des personnages, criants de vérité, si tant est qu'un œil puisse crier. Rien n'a pour l'instant filtré quant au scénario, ni d'ailleurs sur le système de jeu. Impossible donc de savoir si les défauts du premier épisode seront corrigés et si le gameplay sera revu à la hausse. Bon, dire que j'ai un doute serait médire en l'état actuel des informations dont je dispose, aussi je me tairai. D'ailleurs, ce n'est pas avec quinze images et trois animations que l'on va pouvoir se faire une idée. J'arrête de jouer les madame Soleil, et je vous vous laisse plutôt admirer ces superbes images en attendant de plus amples renseignements.

Kika











En espérant que l'association Familles de France ne nous lira pas.



Preview

STRATÉGIE
PC CD-ROM
ÉDITEUR GREMLIN INTER.
DÉVELOPPEUR DMA DESIGN
SORTIE PRÉVUE AVRIL 99





▲ Un oiseau avec un aimant, et vous voilà équipé pour faire la guerre à la planète entière. Ah ! si j'avais su ça avant, ma carrière aurait été toute tracée.

# Tanktics



▲ Un système de bonus vous permettra d'améliorer vos tanks et de maîtriser ceux des ennemis.

Une histoire de tank. Le sujet assomme déjà. En plus de ça, un jeu de stratégie temps réel. On imagine très bien de nouveaux combats dans le désert de Libye genre Spearhead. Vous connaissez pas ? Moi, très peu. Il n'y a que les fanatiques qui sachent de quel type de jeu il s'agit. Alors avec Tanktics, on s'attend au pire.

Respirez un bon coup, ce soft-là va vous étonner. Déjà, la vidéo d'intro nous signale tout de suite que l'on s'est mis le doigt dans l'œil. Non, rien à voir avec tous ces produits de simulation stratégie aux touches aussi invraisemblables qu'incommodes. Tanktics vous ouvre les portes d'un bric à brac incroyable, aussi drôle que bizarre.

Croisez un oiseau avec un mouton, et vous avez face à vous une machine de guerre surpuissante. De ces deux bêtes et de tous les débris qui passent à votre portée, vous tirerez le nécessaire à construire des chars démontables et remontables en un clin d'œil. L'oiseau vous servira de main téléguidée, tandis que le mouton offrira sa force motrice pour accélérer la vitesse du Part-O-Matic. Ah ! Je ne vous ai pas dit ce qu'était le Part-O-Matic. C'est pas grave, vous le découvrirez vite tout seul.

Tanktics ne semble avoir que peu de liens avec un jeu de stratégie tank classique. Maniant l'humour aussi bien que la jouabilité, il nous promet de grands moments de délire. Seule ombre au tableau : il semblerait que le mode multijoueur n'existe et n'existera pas. Alors sera-t-il vraiment aussi délirant que les développeurs nous l'assure ? Ça reste à vérifier.

Kika









▲ Les tanks sont faits de l'assemblage de pièces que vous aurez empilées les unes sur les autres. Le résultat peut parfois être assez étonnant.

Preview

FOUTEBOL À RÉPÉTITION
PC CD-ROM
ÉDITEUR EIDOS
DÉVELOPPEUR
SILICON DREAMS
SORTIE PRÉVUE AVRIL 99





# UEFA Champions League '99

C'est fou quand même : j'ai beau sauter dans tous les coins en mitraillant les nuages, tirer des missiles aussi souvent que Gana réinstalle Windows, avancer à croupetons entre les balles avec un shotgun en main, pas moyen de jouer à Half-Life tranquillement, ces jours-ci. Il y a toujours cette petite voix intérieure qui me fait : « Dis donc, gars, il est quand même deux heures du mat, là, et t'as encore une preview à écrire sur un jeu de foot ». Culpabilité, ça s'appelle, et la première syllabe est une indication de lieu.

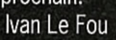
Remarquez, UEFA Champions League '99 est un cas assez marrant. Vous vous rappelez World League Soccer ? C'était un jeu de foot (pas mal, d'ailleurs) sorti au moment de la Coupe du Monde. Vous vous rappelez Michael Owens WLS 99, sa suite ? Eh bien dans ce cas, vous vous rappelez UEFA Champions League '99. Si, si, en fait les gars de Silicon Dreams ont réussi l'exploit de sortir trois jeux de foot en huit mois, avec le même moteur. Comme déjà leur moteur graphique donnait l'impression d'assister au Congrès annuel des sosies de Frankenstein, vous imaginez comme je suis content de retrouver une troisième fois mes 22 petits zombis sur le terrain...

▲ Si l'on ne cherche pas à reconnaître les joueurs, le graphisme est plus agréable.




Bon, je suis méchant, c'est vrai : en fait, UEFA Bogdanofs Club Machin a l'air pas mal. Comme son nom l'indique, c'est une simulation de Ligue des champions. Vous y retrouverez donc tous les clubs concernés, et eux seuls. À part les visages, le graphisme et l'animation ne sont pas déplaisants, et, malgré un léger manque de pêche, cette version bêta dégage une agréable sensation de football : placements corrects, situations vraisemblables, comportements logiques, il y a là matière à un jeu qui tient la route. Mais vous pouvez continuer tranquillement à fréquenter le serveur Half-Life de Joystick sur Internet, je vous en dirai plus le mois prochain.

Ivan Le Fou



Preview

WARGAMES
PC CD-ROM
ÉDITEUR INTERACTIVE MAGIC
DÉVELOPPEUR
ERUDITE SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE AVRIL 99





# Nord contre Sud

La guerre de Sécession frappe à nouveau les wargames. Difficile de faire quelque chose de neuf avec une idée aussi éculée. Mais ma foi, le résultat promet d'être pourtant pas mal du tout. Les grandes batailles seront bien entendu de la partie. Le graphisme et les sons transformeront ce conflit, cent fois rejoué, en un spectacle nouveau. La définition des unités paraît assez merveilleuse. Les chevaux sont extrêmement bien représentés. Il est juste dommage que leur robe ne soit pas vraiment alezane. Le vieux caramel qui leur tient lieu de couleur n'est guère réaliste. Par contre, l'infanterie et les fantassins semblent très réussis. On ne distingue pas bien les boutons de leur uniforme, mais je crois qu'ils y sont tous. Accompagnez ce graphisme de bruitages de salves, de cris et de hennissements, vous vous y croirez presque.

Au niveau principe de jeu, vous trouverez peu de changements avec les wargames habituels. Seul le système de bataille subit une légère modification. Il devrait prendre en compte la personnalité des commandants de chaque troupe. Voilà qui mettra un peu plus de piment dans les escarmouches. Alors Nord contre Sud toujours plus près de la réalité ?

Kika

▲ Vous retrouverez le nombre exact des forces de l'époque en présence, au fantassin près.

Admirez la définition des unités. N'est-elle pas incroyable ? ▼

◀ Les animations, lors des rencontres, ne manqueront pas, bien que les soldats semblent toujours aussi raides que des piquets.

# Preview

STRATÉGIE TEMPS RÉEL
PC CD-ROM
ÉDITEUR ACCLAIM
DÉVELOPPEUR
CHARYBDIS LIMITED
SORTIE PRÉVUE MAI 99



▲ Comme toutes les planètes que vous coloniserez tournent sur elles-mêmes, vous aurez aussi à combattre de nuit.

joystick 103 À VOIR SUR LE CD-ROM N°

# Machines

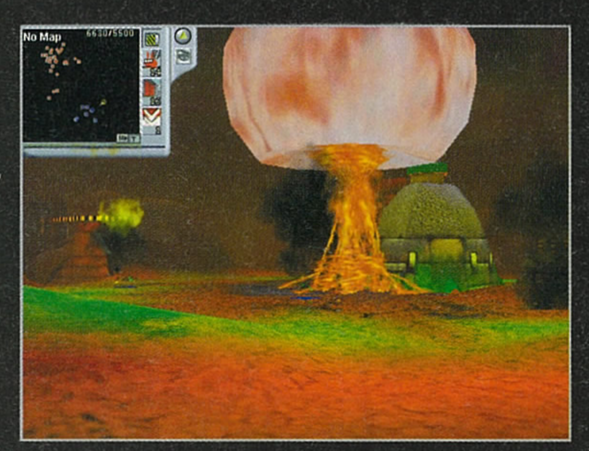


▲ Quelques bonnes bastons pourront être organisées, çà et là, au cœur même des bâtiments d'une base. Comme quoi, il est généralement plus facile et plus amusant de viser dans un couloir !



L'espèce humaine est pleine de surprises. Non contente de disparaître bien comme il faut en 2173, elle laisse en héritage des millions de machines à travers toute la galaxie. Une fois correctement déréglées, celles-ci ne rêveront plus qu'à une seule chose : se foutre sur la gueule. Ainsi, les champs de bataille seront paradoxalement plus propres, mais aussi plus pollués. Imaginez donc un peu ! À la place des 5 litres de sang d'un être humain normalement constitué, accompagnés de toute la viande, on trouvera des machines éventrées, croulant sous leur huile, libérant leurs réacteurs nucléaires et répandant leurs précieux rouages. Comme il n'y aura plus un seul être vivant à cette époque de l'année, Acclaim nous proposera donc, au printemps prochain, un petit simulateur en 3D de destruction de machines. Non content de gérer le bon déroulement du massacre, vous pourrez aussi vous occuper de vos recherches et vous glisser dans la peau de l'un de ces dignes futurs ex-descendants du genre humain. Et cela, soit pour continuer les recherches dans le but de trouver les meilleurs moyens imaginables d'écraser la machine du concurrent, soit pour vous charger personnellement de l'éradication de votre charmant voisin. Évidemment, vous devrez vous occuper de la gestion des ressources naturelles offertes par les différentes planètes que vous squatterez. De plus, vous pourrez entrer dans les bâtiments de votre cher adversaire pour l'aider dans ses travaux de recherche et de production, si, bien sûr, un tir de missiles (ou encore de gatling) dans une chambre close peut être considéré comme une aide. L'objectif avoué de chacune des parties en présence étant de coloniser un maximum de planètes, inutile de préciser que la destruction totale de son voisin bien aimé restera la condition sine qua non du succès. Bien que l'arme nucléaire de forte puissance soit utilisée outrageusement, il faudra que le joueur relativise les dégâts qu'il aura infligés ou subis. Après tout, il n'y a plus d'être humain encore vivant, donc personne pour subir les effets cocasses et pittoresques des radiations. À y penser, à deux, le jeu promet d'être très politiquement correct : personne ne tuera personne.

Pete Boule

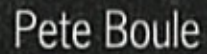


▲ Ce sera un jeu où les explosions nucléaires pousseront comme des champignons.





▲ Faudra vous faire une raison, mais ces assemblages douteux de taules, de rivets et de vis constitueront la majeure partie de vos équipes de chercheurs.



# Preview

SHOOT 3D
PC CD-ROM
ÉDITEUR INTERPLAY
DÉVELOPPEUR OUTRAGE
SORTIE PRÉVUE MAI 99



À VOIR SUR LE CD-ROM N° 102

# Descent 3



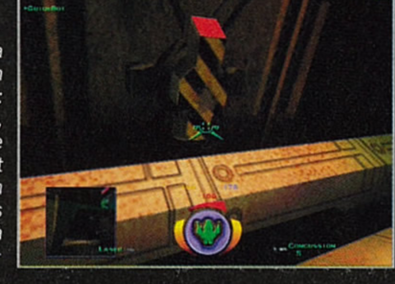
Outrage reprend le flambeau des mains de Parallax Software, les développeurs originels de Descent I et II, pour nous concocter ce troisième opus sous le regard bienveillant d'Interplay l'éditeur. Mais, attendez, Descent III vous l'avez déjà eu en démo sur le CD en fait. Je dois pas avoir grand-chose à vous apprendre de nouveau, du coup. C'est cool, ça va être une preview vite torchée. Bah, si vous étiez pas si bien informés, je vous aurais bien raconté que Descent 3 est un shoot 3D d'un genre particulier, puisqu'on se déplace dans des tunnels souterrains à bord d'un petit vaisseau capable de tourner dans tous les sens. Mais bon, ça serait étonnant que vous ayez jamais mis les paluches sur une quelconque mouture de Descent. J'aurais aussi pu bavasser sur le nouveau moteur graphique exploitant les derniers raffinements en la matière : lumière volumétrique colorée, réflexion spéculaire, sous Direct3D ou Glide. Eh oui, j'aurais pu lâcher quelques chiffres : 3 vaisseaux différents à piloter, 10 armes, 15 niveaux gigantesques comprenant - et c'est la nouveauté - des zones en extérieur. Mais finalement, je me contenterai de quelques questions ; car, en attendant la version finale pour le test, le suspense reste entier et insoutenable. Est-ce que les effets d'environnement tels que le vent, la pluie et le feu auront une réelle répercussion sur la jouabilité ? Est-ce que l'on pourra pousser la résolution au-delà du 640x480 qui fait un peu petit budget sur nos TNT et autre Rage Fury ? L'IA, qu'on nous promet différente pour chaque ennemi, tiendra-t-elle ses promesses ? Quiche ou pizza ? Euh...

Iansolo

◄ Parmi les nouveaux effets graphiques, ces nuages de fumée volumétrique.

«Vous affronterez des hordes de robots dont l'IA sera particulière à chacun», nous assure-t-on. ▼

La progression est simple : des couloirs, plein de couloirs et de temps en temps des leviers à actionner. ►



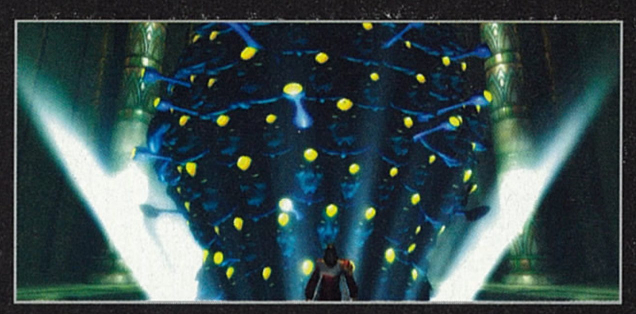


▼ Pour s'éclairer dans la pénombre des corridors, des flares bien pratiques.



# Preview

STRATÉGIE
PC CD-ROM
ÉDITEUR CRYO INTER.
DÉVELOPPEUR CRYO INTER.
SORTIE PRÉVUE AVRIL 99





# Chronique de la Lune Noire



▲ C'est clair, ce sera sanglant, de la boucherie à l'état pur avec grillade à la demande grâce à des effets de flammes. Un délice pour les gastronomes.





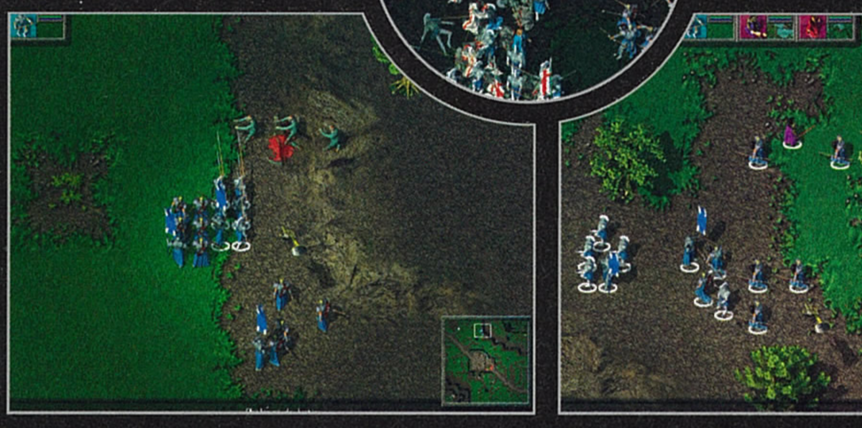
▲ Les contrées sont peuplées. Les vaches et les cochons offriront une compagnie agréable, prompte à prendre les coups à vôtre place.

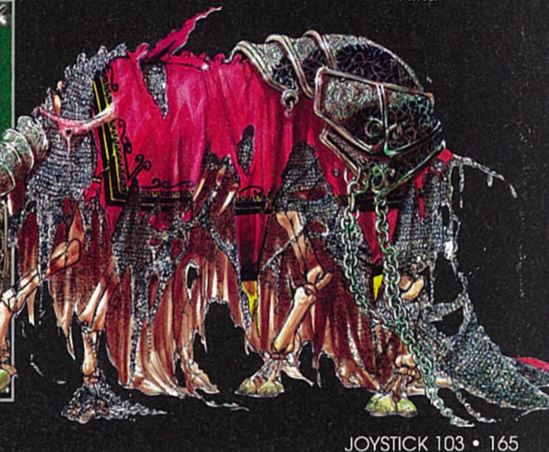
Qui a oublié l'excellent Dark Omen ? Qui espère un Dark Omen 2 prochainement ? Nous tous, je crois. Et voilà que l'on nous propose un jeu presque comme Dark Omen. Une aubaine pour nos appétits. Le scénario prend pied dans les Chroniques de la Lune Noire. La BD scénarisée par François Marcela Froideval offre ainsi un arrière-plan d'heroic-fantasy aussi sombre que celui de Dark Omen. Découlant directement des protagonistes mis en scène dans la BD, quatre campagnes vous seront proposées. Le graphisme diffère complètement avec ce qui se fait actuellement dans le genre. Pas de 3D accélérée mais une définition très fine à la Warcraft, travaillée au maximum. Ainsi, les drapés des fringues des unités sont entièrement reconstitués.

Les batailles reprennent, en gros, le même principe que ceux de Dark Omen : vous déplacez vos unités par groupes, sorts et objets magiques soutenant vos efforts. Entre deux affrontements, vous avez la possibilité de vous reposer dans votre château. Si vos résultats financiers suivent, vous deviendrez bâtisseur pour upgrader vos soldats. Le nerf de la guerre est toujours l'argent. Victoire, tribu et aide de vos alliés seront vos ressources essentielles.

Pour l'instant, la version que j'ai eue dans les mains était encore en plein chantier. Donc impossible d'avoir une idée de ce que le jeu aura dans les tripes. Mais si les missions sont aussi bien conçues que celles de Dark Omen, sûr qu'il cartonnera à mort.

Kika



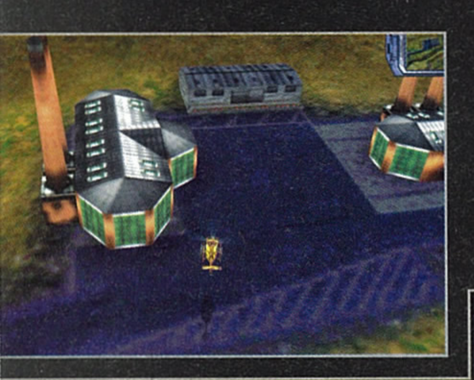


Preview

ACTION
PC CD-ROM
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR DRAGO ENTERTAINMENT
SORTIE PRÉVUE MAI 99



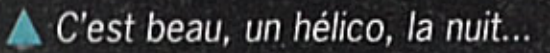




# Hell Copter

Derrière ce lamentable jeu de mots digne de notre ami Antoine (à la pub) au plus haut de sa forme, se cache le tout premier jeu d'un studio de développement polonais. Hell Copter, donc, s'inscrit dans la lignée des MIA et autres « machin » Strike, puisque ce shoot 3D vous mettra aux commandes de trois hélicos aux capacités propres (et up gradables grâce à l'achat de pièces). Tout cela dans le but d'anéantir une trentaine de trucs différents, bien évidemment : blindés, hélicos, terrains d'aviation, bâtiments, etc. Bah ouais, si c'était pour aller faire vos courses, on vous aurait filé une Clio, faut quand même pas déconner. Le jeu comprendra 20 missions classiques, ainsi que 5 niveaux dédiés exclusivement au jeu en réseau. Ces dernières se dérouleront aussi bien de jour que de nuit et dans des environnements visuels variés (enfin, on espère...). Le moteur sera uniquement Direct 3D et proposera les effets spéciaux aujourd'hui entrés dans les mœurs (lens flare, effets d'éclairage, explosions, etc.). Enfin, 4 gars pourront jouer simultanément sur Internet ou en réseau local, ce qui est plutôt cool. Reste simplement à voir si Hell Copter va réussir à tirer son épingle du jeu, sans proposer une simple repompe peu inspirée de ses prédécesseurs.

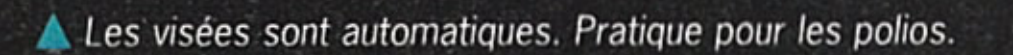
Fishbone



C'est beau, un hélico, la nuit...



Récupérez les bonus, après l'éventration de vos ennemis.



Les visées sont automatiques. Pratique pour les polios.

Preview

FOUTEBOL ARCADE
PC CD-ROM
ÉDITEUR INFOGRAMES
DÉVELOPPEUR PIXELSTORM
SORTIE PRÉVUE FIN AVRIL 99



# Puma Street Soccer




Bon, bon, bon, okay, la dernière fois que j'ai présenté ce jeu, j'avais ironisé bêtement sur les noms de pompes de sport à l'aide de jeux de mots douteux. C'était bête. Très bête. Après tout, un fabricant de chaussures a le droit de sponsoriser un jeu vidéo. Surtout si tous ses petits camarades s'y sont mis avant lui. Du coup, c'est naturel que Panther veuille niquer Mike et Der-die-das. Oups.

Alors, le street soccer, comment ça marche ? Le Larousse nous indique qu'il s'agit d'une activité de plein air destinée aux jeunes sauvageons ivres de virtuel qui pourront ainsi brûler utilement cette énergie perturbante qui les pousse à manquer de respect aux autorités en général et aux abribus en particulier. Ne confondons pas, il ne s'agit pas d'un vulgaire football de cour de récréation : non-non-non, c'est du street, tu vois, sur un playground un peu destroy, mais c'est pure action, tu vois.

En théorie, ce que le balle-au-pied-dans-la-rue perd en intérêt tactique (le terrain est tout petit et il n'y a que 4 joueurs par équipe), il le gagne en rythme trépidant et en sensations. De l'arcade donc, au programme : plus de 40 joueurs internationaux et tout plein de coups spéciaux, spectaculaires et tout. Pour l'instant, l'animation est sympatoche mais pas décoiffante. Nous en saurons plus avec une version finale le mois prochain. À moins que Puma Street Soccer soit à nouveau happé par une mystérieuse warp-zone et disparaisse encore plusieurs mois. Rigolez pas, la matrice spatio-temporelle des jeux vidéo semble très instable ces derniers temps.

Ivan Le Fou

*Oui, là, entre les deux avions, les pilotes de ligne en grève ont installé un terrain de foot.*

*Forcément, 4 joueurs par équipe, c'est plus facile à animer. Et pourtant…*





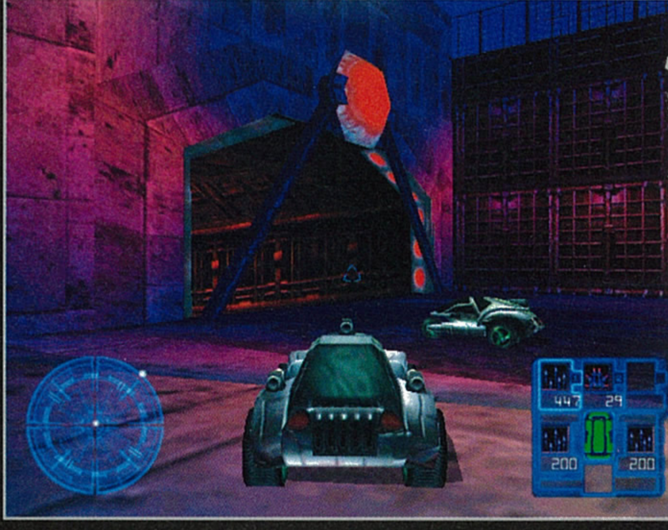
# Preview

STREET FIGHT/BOUCHERIE
PC CD-ROM
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS/ACCOLADE
DÉVELOPPEUR BEYOND GAMES
SORTIE PRÉVUE MAI 99



◀ À chaque fin de niveau, vous affronterez un Boss au caractère encore plus vindicatif que ses nombreux sous-fifres.

Voici deux des nombreux bolides qui vous seront accessibles. La vitesse, la solidité et la maniabilité des véhicules changeront en fonction de votre choix. ▼



# Redline



On aurait voulu faire un simulateur de peinture rouge qu'on aurait pas fait mieux ! Redline va sortir pour nous en mettre plein la vue. Délibérément proclamé « jeu de combats urbains », Redline vous enverra en 2066 dans une ville tentaculaire où s'affronte une quantité non négligeable de gangs. En cherchant bien, vous trouverez quelques flics. En attendant, vous partirez comme membre d'un gang ayant pour objectif de supprimer vos concurrents directs, sous les chaleureux applaudissements de la police locale. Celle-ci se contentera de compter les points, et un peu sur vous par la même occaz'. Le jeu (j'insiste sur le terme « jeu », histoire que certaines associations bien pensantes puissent un peu se tirer les doigts du cul et jeter un coup d'œil dans le dictionnaire) se déroulera dans un décor en trois dimensions et destructible dans un pourcentage non négligeable, victimes innocentes comprises. Vous pourrez affronter vos ennemis à bord de plusieurs types de véhicules ou à pied, armé de votre fusil d'assaut. À noter que, si vous pouvez écraser vos ennemis piétons à bord de votre voiture, ceux-ci ne se priveront pas non plus pour vous passer dessus si vous vous retrouvez à pied. C'est en tout plus d'une dizaine de véhicules qui seront mis à votre disposition pour explorer les 7 environnements que vous traverserez au cours de vos 10 missions. Vous devrez, bien sûr, alterner la marche à pied et la conduite pour atteindre vos objectifs. L'accent sera mis sur le côté destroy romantico-gore de l'histoire, au point que chacun des morts que vous aurez l'occasion de fournir contiendra plus de 10 litres de sang, au lieu des 5 syndicaux d'un homme moyen. Pour conclure, vous aurez l'occasion de vous rencontrer à 16 joueurs sur des batailles en rézeau via le Net.

Pete Boule

▲ Suivant l'état de votre véhicule, vous serez plus ou moins repérable de loin.

Plutôt que de bêtement disparaître, les cadavres que vous laisserez derrière vous exploseront ! ▶

# Preview

ARCADE
PC CD-ROM
ÉDITEUR GREMLIN INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR DMA DESIGN
SORTIE PRÉVUE AVRIL 99

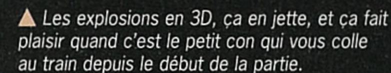




# Wild Metal Country

L'amour de DMA Design pour les chars doit être puissant. Ce n'est que le second jeu concernant nos amis les tanks qu'ils prévoient de sortir le même mois. Ces petites bêtes, y a pas plus attachant. Leurs chenilles ciselant le sable de leurs empreintes, leurs hautes tourelles se découpant dans le soleil couchant, figurent le rêve de tout homme normalement constitué pour être bernard-ermite. Il ne manque que le bruit des vagues et des obus pour se croire au paradis. D'ailleurs, on s'y croit. Question obus, ils tombent dru. Wild Metal Country vous soignera comme vous l'avez toujours espéré. De votre char, vous pourrez admirer les troupeaux de tanks sauvages paître dans les plaines. Avec un petit peu de chance, vous en tirerez sans doute un ou deux, et volerez leurs trésors les plus chers. Et puis, si le temps se gâte, vous éviterez la pluie d'obus en passant entre les gouttes. Difficile exercice, mais ô combien excitant. Vous l'avez compris, WMC sera un jeu 100 % baston, où le seul but consistera à collecter des récipients colorés avant les autres tanks. Le mode solo risque donc d'être un peu lourd et répétitif. Mais le réseau s'annonce génial, d'autant que le graphisme et les explosions donnent un avant-goût bien sympa.

Kika



▲ *Les explosions en 3D, ça en jette, et ça fait plaisir quand c'est le petit con qui vous colle au train depuis le début de la partie.*







▲ *De jour, de nuit, y a pas d'heure pour s'exploser entre machines consentantes.*

# petites annonces

## VENTES PC

Dép. 06. Vds K6 200MMX, 64Mo SDRAM, HD Quantum 4,3Go, Millenium 4Mo, SB Awe 64, 3Dfx maxi, CD 16x, Natural Keyboard Microsoft, moyen tour 2 ventilos Streamer 240Mo : 3000F (+800F écran 15" neuf). Tél. : 06 87 44 25 58 (Nice).

Dép. 06. Vds P150 DD 2Go 32Mo de RAM, CD 24X, écran 14", Windows 98, souris + clavier 105 touches, carte son Sound Blaster 16 bits. Prix : 3000F. Tél. : 04 93 44 10 17. Si répondeur, laisser message.

Dép. 08. Vds Blaster Banshee 3Dfx PCI, 16Mo SDRAM, 2 mois : 700F. Riva TNT AGP 500F. Tél. : 03 24 59 22 40 ap 18h.

Dép. 11. Vds P150 Intel, 48Mo RAM, DD 1,2Go, CD 8x, carte vidéo 2Mo, carte son ESS 16bits, écran 14", Win 95 CD, Office 95 CD et jeux. 5000F. Tél. : 04 68 43 30 84.

Dép. 13. Vends carte vidéo Matrox Mystique 220 4Mo 200F + Cirrus Logic 2Mo 100F + imprimante HP Deskjet 500C couleur à débattre. Appeler Baptiste ap 19h au 04 91 73 27 04.

Dép. 13. Vds P233 MMX : 250F, cm socket 7 Asus TX97-L : 300F, 64Mo SDRAM 66MHz : 400F, boîtier mini tour AT Asus : 200F. Contacter Cédric au 04 91 44 57 95.

Dép. 26. Vds P200 MMX CD 8X, 64Mo SDRAM, 3Dfx2, DD 3 et 1,2Go, 15", jeux et utilitaires : Prix 4500F. Tél. : 04 75 70 42 46 (vidéo 4Mo).

Dép. 26. Vds cm 440LX + PII 266MHz + 64Mo SRAM + carte graphique i740 AGP 8Mo le tout 2500F ; ou cm 440LX + 64Mo SDRAM : 900F ou vds Tuner TV Diamond 400F. Tél. : 04 75 42 17 50 ap 20h contact Dong.

Dép. 29. Vends carte 3D Ati Xper@play98 AGP 8Mo + jeux, le tout neuf. Prix à débattre. Tél. : 02 98 25 91 88.

Dép. 34. Vds Intel P166, 48Mo RAM, DD 4,2Go, SB AWE 64, CD 8x, 3Dfx Monster 3D, écran 14", modem self memory 33 600, carte réseau, Win98, Office 97pro, logiciels, prix : 6500 à débattre. Tél. : 04 67 75 44 23 Peter.

Dép. 38. Vds CPU Cyrix 200+ 250F, 4x8Mo EDO 150F, 3Dfx1 250F, carte mère VXPRO JQ 300MHz 200F. Tél. : 04 76 85 00 55 ap 20h ou 06 10 40 78 49 heures bureau.

Dép. 38. Vds IBM 333 Celeron 32Mo SDRAM PC100 DD 3,2Go video S3 3D + 2x3Dfx2 12Mo Maxi Sound 64 CD 32x + Win98 + Off95 + jeux + souris et clavier ss moniteur 4600F + moitié frais envoi état neuf. Tél. : 04 74 54 47 69.

Dép. 42. Vds carte son compatible SB16 avec modem interne 23000 : prix à débattre. Achète ou échange P200 à 300MMX. Tél. : 04 74 87 81 00 et demander Guillaume.

Dép. 57. Vds carte 3Dfx Voodoo 1 + derniers Drivers : 200F. Tél. : 06 14 06 11 36.

Dép. 59. Vends cartes Creative Labs 3Dfx et Voodoo 2 + Intel i740 + 4 jeux garanties 7 mois. Prix le tout : 1300F. Tél. : 06 10 23 70 57. E-mail : shouve@aol.com.

Dép. 59. Vends lecteur Zip sur port parallèle inclus 5 disquettes vierge + disquette tools + drivers 700F à débattre. Tél. : 03 27 66 58 91 après 19h ou diablo21@caramail.com.

Dép. 60. Vds K6 350 MHz + care mère Asus P5A-B 1200F à déb. + Sound Blaster AWE 64 150F + Mystique 4Mo 250F. Tél. : 03 44 41 40 45 ou chris42@club-internet.fr.

Dép. 61. Vds Cyrix 166+ sur cm VX + 32Mo EDO + carte vidéo S3 Virge 2Mo + boîtier moyen AT le tout 1000F. Possible détail. Tél. : 02 33 26 34 84. E-mail : matthew@wanadoo.fr.

Dép. 66. Vds carte SCSI 1505 + drivers 350F et vds carte 3Dfx avec Pod + carte graphique S3 Virge PCI : 2D / 3D, 64 bit, 4Mo. Le tout : 550F. Tél. : 04 68 55 99 32 ou bommarc@europost.org.

Dép. 75. Vds Matrox G200 AGP version oem : 500F. Contacter Christophe au 01 43 67 12 36.

Dép. 75. Vds P2-233 + 64Mo + 15" + ATI-Rage Pro AGP cm Abit LX6 + CD 32x + enceintes + c. son dynamic 3D Guillemot + boîtier ATX + souris + logiciels. Le tout pour 6000F. Tél. : 01 46 06 55 51 demander Julien. E-mail : js1@club-internet.fr.

Dép. 75. Vds carte 3D Xpert Works 4Mo : 350F. Tél. : 01 42 54 08 94 à Fabrice.

Dép. 75. Vds boîtier moyen tour AT 250W + carte mère socket7 Intel TX + Cyrix 233MHz MMX : 500F clavier + souris offerts vente au détail possible. Tél. : 01 46 45 50 40 (Ioan), e-mail : ioan@caramail.com.

Dép. 75. Vends carte 2D/3D Matrox Millennium G200 AGP 8Mo SGRAM prix : 500F. Contacter Ludovic au 01 48 42 36 58 après 19h ou au planes@club-internet.fr.

Dép. 75. Vds Maxi Sound Hore Stud100 300F. 3Dfx2 Monster 500F Matrox Millennium 4Mo 200F SB AWE 64 200F Iiyama Vision Master Pro 21 sous garantie 8800F. Tel HDB 01 45 14 76 68 ou 06 12 97 63 35.

Dép. 76. Vds moniteur ADI 15" : 800F, carte vidéo 2Mo Mystique : 200F, CD 32X Philips : 300F. Demander Stéphane au 02 35 37 66 02 ap 19h.

Dép. 76. Vds imprimante monochrome Canon BJ200 jet d'encre 200F + scanner à main Trust noir et blanc 100F. Contacter Charles au 02 35 56 09 07 ap 6h30 en semaine ou le W-E.

Dép. 77. Vds P133 16Mo RAM 1Go SB16 CD 4x écran 17" clavier souris HP 100W carte vidéo Diamond Steal 64 VRAM. Prix 5000F le tout. Contact Victor 06 60 87 41 82.

Dép. 77. Vds PC 166MMX 80Mo RAM, DD 4,2Go + CD 12x, vidéo Mystique 2Mo + SB AWE 32 + HP, imprimante couleur jet Canon BJC4100, Win98, off, jeux. Prix : 4990F avec écran 17" ou 4400F avec écran 14". Contacter Michaël au 01 64 34 24 69.

Dép. 77. Vds K6 3D-Now 300MHz (ov : 375MHz), 32Mo SDRAM, 1Mo cache, CD 24x, Maxi Sound 64 Dynamic 3D 2Mo, 4,3Go, ATI Xpert Play 4Mo SGRAM AGP, écran 15" Targa, HP 80W, logiciel + jeux : 4990F. Tél. : 01 64 05 21 55 ap 19h.

Dép. 77. Vds Fax Modem vocal Olitec Self Memory 33600 : 350F. Tél. : 06 12 82 21 02.

Dép. 77. Vds lecteur CD (Cyber Drive) 24x 200F. Tél. : 01 64 67 77 27 e-mail : eddy32@club-internet.fr.

Dép. 77. Vds 2 cartes Creatives Labs 3Dfx 2 8Mo les 2 cartes : 980F + jeux. Frais en contre-remboursement compris. Baron au 01 60 67 89 23.

Dép. 77. Vds carte son Sound Blaster Live + enceintes et caisson de basse PC Works 1000F valeur 1800F. Joystick retour de force Microsoft tbe 500F. Joystick Precision Pro 200F ATI 8Mo 250F. Tél. : 01 60 68 81 06.

Dép. 78. Vds P200, 32Mo carte mère Asus 3Dfx 4Mo Mystique 2Mo DD 1,6Go, CD 8x (sans écran, sans carte son) + clavier + souris. Prix : 2000F. Tél. : 01 34 74 40 03 (rep) demander Fabien.

Dép. 78. Urgent ! Vds P233 MMX, cm Shuttle 512Ko, 64Mo SDRAM, S3 Trio 64v, Dynamic 3D, DD 2,1Go, CD 10x, écran 15", boîtes, notices, tbe : 4000F. Demander David au 01 39 52 61 06.

Dép. 78. Vds PC Intel P200, carte S3 2mo, 3DfxII 8Mo, CD 8x, 64Mo RAM, DD 1,2Go, carte son Sound Blaster 16, souris, clavier, Win98, jeux, Office 97 le tout : 3500F. Tél. : 01 30 78 09 88.

Dép. 84. Vends moniteur 14" 500F. Tél. : 04 90 26 02 38 Sylvain.

Dép. 87. Vends carte vidéo 2D / 3D Creative Graphics Blaster Exxtreme (Permedia 2, 4Mo SGRAM, PCI) idéal pour P200 avec 3Dfx. Prix 200F. Vends écran 14" 150F ou le tout 300F port compris. Tél. : 05 55 79 06 02 après 18h.

Dép. 92. Vds PC Celeron 450MHz 64Mo RAM PC100, DD 10Go, Riva TNT, SB Live, cm Abit BH6, modem 56K, CD Pioneer 36x, le tout 6000F. Tél. : 01 46 12 09 69 / 06 12 36 43 57.

Dép. 92. Vds P2-233 : 650 + cm Aopen AX6L : 450 + carte de décompression Mpeg-2 Creative : 500 + carte contrôleur UDMA : 150 + Sony 24x : 150 + 4x8Mo EDO : 200 + Ati Mach64 2Mo : 100. Tél. David a 18h au 01 47 38 65 23 ou meniane@chez.com.

Dép. 92. Vds modem numeris US Booster Bewan : 1000F. Demander François au 01 47 72 19 59 ap 19h ou par e-mail : faxx@wanadoo.fr.

Dép. 92. Vds P133 + 32Mo EDO RAM + carte son + 3Dfx + graveur + lecteur CD 8x + S3 Trio + carte mère + 2 enceintes + logiciel + jeux : 2500F. Demander Antoine au 01 46 04 88 02.

Dép. 92. Vends carte mère TXPRO2 (233MHz) : 250F, processeur AMD K6 200MHz : 250F (MMX), 64Mo SDRAM (66MHz) : 400F. Laisser un message au 06 07 57 62 62.

Dép. 93. Vds imprimante Canon BJC-4000 couleur + recharge couleur. 400F. Tél. : 01 43 00 06 38 (demander Éric).

Dép. 94. Pentium 200MMX + 64Mo EDO + carte son SB16 + Matrox Mystique 220 + disque dur 2,5Go + clavier + souris + CD 24x + W95 + jeux 2500F Urgent. Tél. : 01 45 93 47 06 ap 20h.

Dép. 94. Vds cm Asus P2L97 + Pentium II 233MHz + carte graphique ATI Xpert Work 4Mo AGP + 3Dfx 4Mo 1350F. Tél. : 01 48 89 53 35.

Dép. 94. Vds graveur Philips CD-RW/IDE/2x2x6x CDD 3610 + nappe. Prix à débattre : 1200F. Achète mémoire 2x16Mo EDO et CPU K6 ou P233. Contacter François ap 19h au 01 49 30 84 42.

Dép. 94. Vends DD 3Go SCSI : 800F. Amiga 500 1Mo + écran + jeux + manettes + souris : 500F. Ecran 14" : 500F. Millennium 2Mo + 3Dfx 4Mo : 400F. Joystick Wingman Extreme + pad Tleader 3D : 400F. Tél. à Julien au 01 48 77 02 14 ou sebrienj@esiee.fr.

Dép. 95. Vends carte mère + ventilateur + K62 3D 350MHz le tout 1000F avant 2 mois. Tél. : 01 34 13 37 75 av 20h30.

Dép. 95. Vds 2 barrettes 32Mo SDRAM : 200F pièce SB AWE 64 : 300F CD 36x : 250F. Tél. à Anthony au 01 34 43 60 32 ou anthonymarie@minitel.net.

Dép. 95. Vends carte mère Asus (HX) 512Ko cache + CPU 100 + 128Mo RAM (4x32) + carte graphique. Contacter Yann au 06 60 80 78 40 10. E-mail : yanncath@club-internet.fr.

Dép. 95. Vds AWE 64 + logiciels fournis (drivers, applications et Unreal) + enceintes Labtec 500F. Tél. : 01 30 30 64 40 ou brzfboss@aol.com.

Dép. 95. Vds P166 Intel + cm 256K cache + 32Mo + DD 2,1Go + carte son Sound Blaster AWE 64 + carte 2D / 3D Xpert@play 8Mo + CD 36x Creative + écran 15" + filtre écran : 3900F. Tél. : 06 82 05 13 78.

Dép. 95. Vends portable Toshiba P166MMX avec 16Mo RAM, lecteur 16x, disque dur de 2Go. Prix : 6000F à débattre. Tél. : 01 39 59 70 81 à partir de 17h30.

Dép. 95. Vds Compa unité centrale DX2/66 20Mo RAM disque dur 520Mo CD 4x carte son intégrée lecteur3"1/2 boîtier format bureau. Prix : 600F. Tél. : 01 34 42 70 01.

## ACHATS PC

Dép. 35. Achète volant + pédales pour PC (Win98) en bon état maximum 200F. Tél. : 02 99 52 39 96 de 18h à 20h.

Dép. 62. Achète lecteur de CD Amstrad (voir prix). Contactez Christophe Lambolez, 29 rue de Frévent, 62430 Sallaumines. Écrivez votre adresse ou votre tél.

Dép. 66. Cherche carte graphique de toute marque de plus de 2 Mo de mémoire ainsi qu'un processeur Intel ou AMD 200MMX ou plus. Étudie vos propositions au 04 68 22 77 68. Demander Jérôme, ou e-mail : geronimo.iv@wanadoo.fr.

Dép. 83. Achète carte 3Dfx1 ou 2. Faire offre au 04 94 30 94 98 (répondeur). Merci. Pas sérieux, s'abstenir.

Dép. 92. Urgent ! Achète graveur CD en bon état. Demander Adrien au 01 46 05 51 10.

Dép. 94. Achète Pentium 200 + 2x16mo EDO + Matrox Mystique 4Mo ou Millennium 4Mo + 3Dfx2 12Mo. Faire offre au 01 48 86 83.

## VENTES AUTRES.

Dép. 30. Vds Amstrad CPC 6128 + jeux, bon état de marche. Prix 400F. Tél. : 04 66 61 25 24 et demander Timothée (le W-E de préférence).

Dép. 59. Vends : Mega Drive 2 manettes infra-rouge + 4 jeux. Prix à débattre. Tél. : 03 20 31 82 09.

Dép. 60. Vds console Sega Saurn + F1 Challenge tbe prix : 250F + recherche processeur K6 2 3D 233/266 + carte mère + 32 /64 Mo SDRAM + CD 36x Tél. : 06 09 94 62 76.

Dép. 71. Vds Amiga 500 + écran 10835 + ext.1Mo + lecteur disk externe + 2 joysticks + souris + jeux + manuels : 500F. Tél. : 03 85 93 30 73.

Dép. 75. Vds N64 avec 4 jeux. Prix : 1300F. Vds aussi tour 75MHz : 700F. Contacter Guillaume au 01 42 05 01 67 ou kalimero00@aol.com.

Dép. 75. Vds PlayStation + 2 manettes + 1 Memory Card + jeux. Appeler au 01 45 03 02 88 ou sur e-mail edhays@cybercable.fr. Le prix est à débattre.

Dép. 78. Vds sur Paris ou rp lecteur Laserdisc multistandard Pioneer 950 (PAL-NTSC) avec films NTSC. Le tout vendu 1990F. Tél. : 01 30 51 70 47 ap 19h.

Dép. 78. Vds Nintendo 64, jeu, 1 gamepad, 1 kit vibration, boîtes et notices, état neuf, peu servi : 600F. À prendre ou à laisser. Tél. à Mickaël au 01 34 74 19 52 ap 18h ou e-mail : msouat@club-internet.fr.

Dép. 92. Vends console Sega Dreamcast avec jeux, VSM, Modem, transfo et transcodeur. 4500F prix à débattre. Tél. : 01 46 55 00 32 à David ou écrire à David Selman, 31 rue Jules Vedrines 92240 Malakoff.

## ACHATS AUTRES

Dép. 75. Achète PlayStation en bon état, maximum 500F switché ou 400F non switché. Demander Thomas au 01 43 64 34 89 ou 06 60 86 34 89.

## CONTACTS

Dép. 41. Recherche fous de Star Wars pour monter méga-site base de données motivation et bénévolat demandé. Contacter Fabien au 02 59 88 17 60 ou sekhmet@citeweb.net ou encore par ICQ : n° 30294437.

Dép. 75. Recherche graphistes 3D + programmeurs bénévoles créatifs et insomniaques pour créer le jeu de rôle de l'avenir. Demander Civ au 06 11 87 95 99 ou david-x@hotmail.com.

## JOBS

Dép. 75. Rayland Interactive recrute programmeurs (C++/DirectX/3D/IA/Physique/réseau) et infographistes 3D low polygons, textures. Salaires motivants. Envoyer CV : 39, rue St Roch, 75001 Paris ou Tél. : 01 42 86 15 16.

Dép. 93. Dans l'objectif de compléter notre équipe pour la réalisation d'une démo jouable d'un jeu de stratégie/tactique/action/gestion en temps réel (3D iso + relief), recherche 2 infographistes 2D/3D (3DS Max…) pour modélisation et animation. Contacter Nicolas au 01 43 32 45 52 ou (mess) 01 42 62 55 53 ou par e-mail : knarf@mygal.org. ou bacelar@chez.com. Uniquement passionnés Paris, RP.

## YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). **N'envoyez plus d'annonces concernant les logiciels.**
Faites-nous parvenir vos P.A. à notre nouvelle adresse : **Joystick, Petites Annonces, 124 Rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.**

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE : ☐ ACHATS ☐ VENTES ☐ CONTACTS ☐ JOBS

**JOYSTICK 103** STANDARD : ☐ PC ☐ AUTRES




EN VENTE À PARTIR DU 7 AVRIL CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX


L'ARMÉE DE L'OMBRE EST DE RETOUR !
Jeu complet. Fonctionne sans "Commandos : Derrière Les Lignes Ennemies"
TOP SECRET
Nouvelles missions
Ces 8 missions vous replongeront en plein cœur de l'action et vous feront découvrir de nouvelles caractéristiques :
• Utilisez des menottes, une matraque, ou vos poings pour maîtriser vos adversaires.
• 2 nouveaux personnages vous aideront dans vos missions.
• Faites diversion en projetant des objets dans la direction souhaitée.
• Récupérez les paquets de cigarettes de vos ennemis pour attirer et neutraliser une sentinelle.
• Le fusil Entfield vous permettra d'atteindre vos cibles à très grande distance.
• Découvrez de nouveaux territoires européens (la Hollande, la Grèce, le Portugal...).
• Des zones de combats encore plus vastes (un zoo, une gare de triage, un aéroport, des ruines grecques).
• Ce jeu intègre deux niveaux de difficultés (bleu ou vétéran).
COMMANDOS
LE SENS DU DEVOIR
PYRO STUDIOS
EIDOS INTERACTIVE
6, bd du Général Leclerc - 92115 Clichy Cedex - Fax : 01 47 56 14 66
Concours, astuces et solutions
08 36 68 19 22
3615 EIDOS
www.eidos-france.fr
JOUEZ SUR INTERNET AVEC GOA
Commandos : le Sens du Devoir est une marque déposée de EIDOS PLC. © 1999 EIDOS. Tous droits réservés. Toutes les autres marques de commerce sont les propriétés de leurs sociétés respectives.
ALLIANCE • CIVILIZATION CTP • WW2 • WARZONE
Joystick 103
AVRIL 1999 • 38 F
PAS DE POISSON !